

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA PEMAHAMAN
MELALUI PERMAINAN MENCARI JEJAK
ANAK TUNAGRAHITA RINGAN KELAS III**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh
Rahmat Amin
NIM 08103244020

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN LUAR BIASA
JURUSAN PENDIDIKAN LUAR BIASA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
OKTOBER 2014**

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul “**PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA PEMAHAMAN MELALUI PERMAINAN Mencari Jejak Anak Tunagrahita Ringan**” yang disusun oleh Rahmat Amin NIM. 08103244020 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Yogyakarta, Juni 2014
Pembimbing I,



Dr. Edi Purwanta, M.Pd

Pembimbing II,



Dra. Purwandari, M.Si

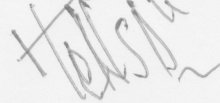
SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang sepengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Tanda tangan dosen yang tertera dalam halaman pengesahan adalah asli. jika tidak asli, saya siap menerima sanksi ditunda yudisium pada periode berikutnya

Yogyakarta, 23 Juli 2014

Yang Menyatakan,



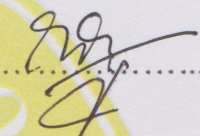
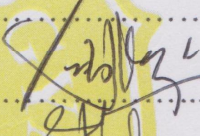


Rahmat Amin

NIM. 08103244020

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA PEMAHAMAN MELALUI PERMAINAN MENCARI JEJAK ANAK TUNAGRAHITA RINGAN KELAS III” yang disusun oleh Rahmat Amin, NIM. 08103244020 ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 11 Agustus 2014 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Edi Purwanta, M. Pd.	Ketua Penguji		29-9-2014
Tin Suharmini, M. Si.	Sekretaris Penguji		29-9-2014
Dr. Enny Zubaidah, M. Pd.	Penguji Utama		8-10-2014
Purwandari, M. Si.	Penguji Pendamping		29-9-2014

Yogyakarta, 16 OCT 2014
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan.



Dr. Haryanto, M. Pd.
NIP.19600902 198702 1 001

MOTTO

“The more that you read, the more things you will know. The more that you learn, the more places you'll go.” Dr. Seuss

“Semakin banyak Anda membaca, semakin banyak hal yang akan tahu. Semakin banyak yang anda pelajari, lebih banyak tempat yang akan anda datangi.”

Dr. Seuss

PERSEMBAHAN

Skripsi ini kupersembahkan untuk:

1. Kedua orang tuaku
2. Almamaterku

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA PEMAHAMAN
MELALUI PERMAINAN Mencari Jejak
ANAK TUNAGRAHITA RINGAN KELAS III**

Oleh
Rahmat Amin
NIM 08103244020

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan membaca pemahaman melalui permainan mencari jejak anak tunagrahita ringan kelas III

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan secara kolaboratif. Subjek penelitian ini adalah anak tunagrahita ringan kelas III di SLB N 1 Bantul yang berjumlah 4 orang. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode observasi dan tes. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pedoman observasi dan tes memahami bacaan. Analisis data yang digunakan diskriptif kuantitatif dengan uji *wilcoxon signed ranks test*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan permainan mencari jejak dalam pembelajaran membaca pemahaman dapat meningkatkan kemampuan membaca anak tunagrahita kelas II di SLB N 1 Bantul. Hal ini terbukti dalam hasil tes kemampuan memahami bacaan, peningkatan kemampuan membaca pemahaman dapat dilihat dari nilai individu masing-masing anak saat *pre test*, *post test I* dan *post test II*. *Pre test* subyek pertama mendapatkan skor 40, *post test I* mendapatkan skor 55, *post test II* meningkat menjadi 75. Subyek 2 pada *pre test* memperoleh skor 30, *post test I* mendapatkan skor 40 dan *post test II* meningkat menjadi 65. Subyek 3 *pre test* memperoleh skor 60, *post test I* mendapatkan skor 65 dan *post test II* meningkat menjadi 85. Subyek 4 pada *pre test* memperoleh skor 35, *post test I* mendapatkan skor 45 dan *post test II* meningkat menjadi 65. Berdasarkan uji statistik wilcoxon dengan SPSS 11.5 didapatkan nilai $Z = 2$ dan α hitung = 0,046, pada tingkat kepercayaan 95% ($\alpha = 0,05$) nilai α hitung lebih kecil dari nilai α maka H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga bisa disimpulkan terdapat perbedaan sebelum dan sesudah digunakannya permainan mencari jejak untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman pada anak tunagrahita ringan kelas III di SLB N 1 Bantul.

Kata kunci : *permainan mencari jejak, kemampuan membaca pemahaman, anak tunagrahita*

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kahadirat Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga dapat menyelesaikan skripsi berjudul “peningkatan kemampuan membaca pemahaman melalui permainan mencari jejak anak tunagrahita ringan kelas III.”

Penulis menyadari bahwa tersusunnya skripsi ini tidak lepas dari bantuan banyak pihak, untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Dekan FIP Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan surat ijin penelitian
2. Ibu Ketua Jurusan PLB FIP UNY yang telah membarikan motivasi dalam upaya penyelesaian skripsi
3. Bapak Dr. Edi Purwanta, M. Pd dan Ibu Purwandari M. Si selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan dan bimbingannya selama penyusunan skripsi
4. Teman-teman atas segala dorongan, bantuan serta kritik pedasnya yang selalu membuat penulis termotivasi untuk melangkah kedepan
5. Semua pihak yang telah memberikan segala dukungan dan bantuannya kepada penulis

Penulis mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun demi kesempurnaan karya ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang memerlukan

Yogyakarta, 23 juni 2014

Penulis

DAFTAR ISI

	hal
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN SURAT PERNYATAAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasai Masalah.....	5
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Penelitian.....	6
F. Manfaat Penelitian.....	7

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Tentang Tunagrahita.....	9
1. Pengertian Anak Tunagrahita.....	9
2. Klasifikasi Anak Tunagrahita.....	11
3. Karakteristik Anak Tunagrahita.....	21
B. Kajian Tentang Membaca Pemahaman.....	23
1. Pengertian membaca.....	23
2. Pengertian membaca pemahaman.....	24

C.	Kajian Tentang Permainan Mencari Jejak.....	26
1.	Pengertian Bermain dan Permainan	26
2.	Manfaat Bermain.....	27
3.	Pengertian Mencari jejak	28
4.	Langkah-langkah dan Bentuk Permainan Mencari Jejak	29
5.	Cara bermain permainan mencari jejak :	31
6.	Kelebihan dan kekurangan permainan mencari jejak.....	32
7.	Hubungan antara permainan mencari jejak dan membaca pemahaman...	32
D.	Kerangka Pikir	33
E.	Hipotesis tindakan.....	35

BAB III METODE PENELITIAN

A.	Pendekatan Penelitian.....	36
B.	Desain Penelitian.....	37
C.	Pelaksanaan Tindakan	38
D.	Subyek Penelitian.....	40
E.	Tempat.....	40
F.	Waktu	40
G.	Teknik Pengumpulan Data	41
H.	Instrumen	42
I.	Uji Validitas Instrumen	44
J.	Analisis Data.....	44

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A.	Deskripsi Lokasi Penelitian	47
B.	Deskripsi Subyek	48
C.	Deskripsi Data Kemampuan Awal Membaca Siswa Tunagrahita ringan ...	51
D.	Pelaksanaan Tindakan Siklus I	52
E.	Deskripsi Data Kemampuan Memahami Bacaan Pascatindakan Siklus I...	56
F.	Pembahasan Siklus I.....	61

G. Pelaksanaan Tindakan Siklus II	65
H. Deskripsi Data Kemampuan Memahami Bacaan Pascatindakan Siklus II ..	69
I. Pembahasan Siklus II	74
J. Uji Hipotesis	80
K. Pembahasan Penelitian	81
L. Keterbatasan Penelitian	85

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	86
B. Saran.....	86

DAFTAR PUSTAKA	88
----------------------	----

LAMPIRAN	90
----------------	----

DAFTAR TABEL

	hal
Tabel 1. Kisi-kisi tes kemampuan membaca pemahaman.....	42
Tabel 2. Kisi-kisi Panduan Observasi Kinerja Siswa dalam Penerapan Permainan Mencari Jejak	43
Tabel 3. Nilai Pre Test KemampuanMemahami Bacaan Siswa Tunagrahita Kelas III...	51
Tabel 4. Kemampuan memahami bacaan sederhana siswa tunagrahita kelas III sekolah dasar pasca tindakan siklus I.....	58
Tabel 6. Peningkatan kemampuan memahami bacaan siswa tunagrahita kelas dasar III pada <i>pre test</i> dan <i>pos test</i> siklus I	62
Tabel 5. Kemampuan memahami bacaan siswa tunagrahita kelas dasar III setelah tindakan siklus II.....	70
Tabel 7. Peningkatan Kemampuan memahami bacaan siswa tunagrahita kelas dasar I pada siklus I dan siklus II.....	75
Tabel 8. Kemampuan memahami bacaan siswa tunagrahita kelas dasar I pada <i>pre test</i> , <i>pos test</i> siklus I dan <i>post tes</i> siklus II	77
Tabel 9. Data kemampuan memahami bacaan siswa tunagrahita kelas dasar I pada <i>pre</i> <i>test</i> dan <i>post tes</i> siklus II	80

DAFTAR GAMBAR

	hal
Gambar 1. Bagan Kerangka Pikir Penelitian.	35
Gambar 2. Model Desain Kemmis dan McTaggart.....	37
Gambar 3. Grafik Pre TesKemampuan Memahami Bacaan Siswa Tunagrahita Kelas III....	52
Gambar 4. Grafik Kemampuan Memahami Bacaan Pasca Tindakan Siklus I.....	60
Gambar 5. Grafikkemampuan memahami bacaan siswa tunagrahita kelas III sekolah dasar pada <i>pre test</i> dan <i>pos test</i> siklus I.....	63
Gambar 6. Grafik Kemampuan Memahami Bacaan Pasca Tindakan Siklus II	74
Gambar 7. Grafik Peningkatan Kemampuan Memahami Bacaan Siswa Tunagrahita Kelas III Pascatindakan Siklus II.....	76
Gambar 8. Grafikkemampuan Memahami Bacaan Siswa Tunagrahita Kelas III Pada <i>Pre Test</i> , <i>Post Test</i> Siklus I Dan <i>Post Tes</i> Siklus II.....	78

DAFTAR LAMPIRAN

	hal
Lampiran 1. Jadwal kegiatan penelitian.....	91
Lampiran 2. Panduan observasi penerapan permainan mencari jejak dan pengukur kemampuan membaca pemahaman.....	92
Lampiran 3. Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).....	105
Lampiran 4. Bahan untuk Permainan Mencari Jejak.....	111
Lampiran 5. Foto Kegiatan Penelitian.....	116
Lampiran 6. Surat izin penelitian.....	119

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Tunagrahita merupakan anak yang memiliki kemampuan intelektual di bawah rata-rata sehingga mengalami keterlambatan dalam perkembangan akademiknya, oleh karena itu anak tunagrahita mengalami keterlambatan dalam aspek perkembangan bahasa. Endang Rochyadi dan Zainal Alimin (2005: 11) menyebutkan bahwa “tunagrahita berkaitan erat dengan masalah perkembangan kemampuan kecerdasan yang rendah dan merupakan sebuah kondisi”. Meskipun demikian anak tunagrahita dengan kategori ringan masih memiliki potensi untuk mengembangkan kemampuannya. Salah yang dapat dikembangkan adalah dalam bidang bahasa yaitu dengan latihan dan cara belajar yang memudahkan anak untuk memahami tentang berbahasa.

Bahasa Indonesia memiliki peran penting dalam perkembangan intelektual, sosial, dan emosional peserta didik. Bahasa Indonesia merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi, karena semua pelajaran menggunakan bahasa Indonesia dalam penyampaian. Pembelajaran bahasa Indonesia untuk anak tunagrahita diharapkan membantu peserta didik untuk mengenal dirinya, lingkungan sekitar, dan juga membantu proses belajar pada mata pelajaran yang lainnya. Ada empat keterampilan berbahasa yang disajikan dalam pengajaran bahasa Indonesia di sekolah-sekolah yang meliputi menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca dan keterampilan menulis.

Keterampilan membaca sangat perlu dikuasai dalam penyelesaian studi bagi setiap siswa, keterampilan membaca sangat diperlukan dalam mempelajari setiap mata pelajaran. Setiap mata pelajaran disajikan dalam buku teks yang harus dicerna oleh siswa, oleh sebab itu di kelas rendah peserta didik sudah harus diperkenalkan dengan pelajaran membaca. Membaca memerlukan proses pemahaman mengenai maksud dari apa yang telah ia baca, sehingga dapat mengetahui arah dan tujuan dari bacaan tersebut. Kemampuan membaca untuk memahami suatu bacaan dalam dunia pendidikan sering disebut dengan membaca pemahaman

Kemampuan membaca pemahaman merupakan salah satu sarana bagi siswa untuk memperoleh informasi. Pemerolehan informasi sangat penting bagi siswa untuk dapat mengikuti kegiatan yang bersifat akademik. Hal ini dapat dilihat dalam hal memahami bacaan dan kalimat sederhana yang kompleks. Membaca pemahaman dapat meningkatkan kemampuan memahami pesan yang terdapat dalam bacaan, dengan memahami pesan yang ada dalam bacaan anak akan mudah untuk memahami mendapatkan informasi-informasi yang ada di dalam buku atau bacaan.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara dengan guru dan tes yang dilakukan kepada anak selama peneliti melakukan KKN dan PPL di SLB N 1 Bantul, ditemukan permasalahan yang berhubungan dengan kemampuan membaca pemahaman. Beberapa anak tunagrahita kelas III SDLB sudah dapat membaca dengan baik, namun belum dapat memahami isi dari bacaan sederhana, hal ini dapat dilihat ketika murid diberi pertanyaan yang berhubungan dengan bacaan

anak masih kebingungan. Selain itu saat anak diberi soal yang berhubungan dengan bacaan anak hanya asal menjawab saja. Dalam proses pembelajaran guru hanya mengacu pada buku paket yang seharusnya digunakan untuk anak tingkat sekolah dasar. Keinginan anak untuk membaca masih sangat rendah karena anak merasa tidak tertarik untuk membaca. Dalam wawancara dengan guru, guru merasa anak kurang berkembang dengan cara pembelajaran yang hanya monoton. Anak memerlukan cara belajar yang sesuai sehingga membuat anak tertarik untuk membaca, sehingga peneliti menyarankan penggunaan metode permainan mencari jejak sebagai sarana untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman pada siswa.

NAEYC (*National Association for the Education of Young Children*) dan ACEI (*Association for Childhood Education International*) (Isenberg & Jalongo, 1993) dalam Tadkiroatun Musfiroh (2005 : 13) menegaskan bahwa bermain memungkinkan anak mengeksplorasi dunianya, mengembangkan pemahaman social dan kultural, membantu anak-anak mengekspresikan apa yang mereka rasakan dan merekapikirkan, member kesempatan bagi anak untuk menemukan dan menyelesaikan masalah, serta mengembangkan bahasa dan keterampilan serta konsep beraksara. Dengan bermain, anak dapat mengembangkan semua potensinya secara optimal, baik potensi fisik, mental, intelektual, dan spiritual. Kegiatan bermain dalam bidang akademik harus dibuat dan disesuaikan dengan arah tujuannya, sehingga kegiatan bermain dapat meningkatkan kemampuan membaca pemahaman pada anak. Salah satu bentuk kegiatan bermain yang dapat

dibuat untuk meningkatkan kemampuan membaca adalah kegiatan bermain dalam bentuk permainan mencari jejak

Permainan mencari jejak merupakan sebuah permainan menjelajah alam dengan menggunakan petunjuk yang berupa tanda panah untuk sampai ketempat tujuan, sebagai cara untuk mengenal lingkungan sekitar dalam kegiatan kepramukaan. Penelitian ini akan sedikit memodifikasi permainan mencari jejak dengan memasukan unsure membaca. Caranya dengan mengubah petunjuk-petunjuk yang biasanya menggunakan tanda panah diganti dengan menggunakan kata-kata atau kalimat yang dapat menunjukkan arah tujuan dalam permainan mencari jejak tersebut. Permainan ini mengharuskan anak untuk dapat membaca pemahaman guna menyelesaikan tugas dari permainan.

Permainan ini bertujuan untuk menemukan suatu harta karun dengan cara mengikuti petunjuk-petunjuk yang ada, petunjuk berupa tulisan yang menunjukkan lokasi, sebagai bentuk penunjang pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman permainan mencari jejak dibuat menjadi bacaan sederhana yang berisikan tentang kondisi dan situasi saat permainan itu berlangsung. Hal itu akan memudahkan siswa dalam memahami isi dari bacaan, karena mengalami kejadiannya secara langsung. Hadfield (1996: 5) dalam Nur Fatimah (2007:12) menegaskan bahwa permainan sebagai ibagian integral dalam pembelajaran bahasa yang memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk mempraktikkan bahasa secara intensif. Permainan jug menawarkan konteks yang memungkinkan dipakainya bahasa secara bermakna, dan sebagai sarana untuk mencapai tujuan, serta menjadi alat diagnostic bagi guru untuk

melihat adanya kesulitan yang dialami siswa. Atas dasar itulah peneliti memilih permainan mencari jejak sebagai sarana untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman untuk anak tunagrahita.

Permainan mencari jejak dipilih karena permainan mencari jejak dalam prosesnya dapat digunakan untuk dapat meningkatkan kemampuan membaca. Permainan ini membuat anak melakukan kegiatan membaca yang secara tidak sengaja dapat meningkatkan pemahaman anak akan kalimat ataupun bacaan sederhana. Subjek dalam penelitian ini adalah anak tunagrahita ringan yang belum dapat memahami isi dari sebuah bacaan sederhana, sehingga dalam penelitian ini lebih difokuskan pembelajara nmembaca kalimat dan bacaan sederhana melalui permainan mencari jejak untuk anak tunagrahita ringan

B. Identifikasai Masalah

Masalah yang diangkat dalam penelitian ini agar menjadi lebih jelas maka perlu diidentifikasi, adapun identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Anak tunagrahita ringan memiliki intelegensi dibawah rata-rata sehingga mengalami keterlambatan dalam perkembangan akademiknya
2. Siswa masih belum dapat memahami isi dari bacaan
3. Keinginan membaca anak masih rendah dan kurang tertarik untuk membaca
4. Kemampuan membaca pemahaman pada anak tunagrahita masih rendah

5. Metode pembelajaran yang digunakan guru kurang bervariasi dan terlalu mengacu pada buku sebagai acuan sehingga siswa kurang tertarik dalam belajar.
6. Metode pembelajaran melalui permainan mencari jejak belum diterapkan

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang sudah dipaparkan di atas, maka penelitian ini difokuskan pada masalah nomer 4 dan 6 yaitu: kemampuan membaca pemahaman pada anak tunagrahita masih rendah dan metode pembelajaran melalui permainan mencari jejak belum diterapkan

D. Rumusan Masalah

Agar pembahasan dalam penelitian ini bias lebih terarah, maka perlu adanya rumusan masalah. Permasalahan dalam penelitian ini adalah: “Bagaimanakah proses meningkatkan kemampuan membaca pemahaman melalui permainan mencari jejak bagi anak tunagrahita ringan kelas 3 di SLB N 1 Bantul?”

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman anak tunagrahita ringan kelas 3 di SLB N 1 Bantul melalui permainan mencari jejak

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Sebagai salah satu bentuk acuan keilmuan dalam bidang pendidikan luar biasa yang berkaitan dengan kegiatan pembelajaran membaca pemahaman bagi anak tunagrahita ringan.

2. Manfaat praktis

a. Bagi siswa

Penelitian ini dapat membantu anak tunagrahita dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman.

b. Bagi guru

Dapat digunakan sebagai salah satu alternatif metode pembelajaran yang digunakan untuk mengajarkan bahasa pada anak tunagrahita sehingga pembelajaran lebih inovatif dan menyenangkan

c. Bagisekolah

Sebagai bahan pertimbangan bagi sekolah dalam penggunaan metode pembelajaran bahasa bagi anak tunagrahita

d. Bagi peneliti

Menambah pengetahuan dan pengalaman baru bagi peneliti mengenai pembelajaran untuk anak berkebutuhan khusus, khususnya pada pembelajran anak tunagrahita di SLB N 1 Bantul

G. Batasan Istilah Penelitian

1. Permainan mencari jejak merupakan sebuah permainan menjelajah alam dengan menggunakan petunjuk yang berupa tanda panah untuk sampai ketempat tujuan, sebagai cara untuk mengenal lingkungan sekitar dalam kegiatan kepramukaan
2. Kemampuan membaca pemahaman adalah kegiatan membaca intensif yang meliputi membaca kalimat sederhana, memahami kata per kata dalam

kalimat, dan mampu menceritakan kembali isi kalimat tersebut dengan mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM).

3. Tunagrahita merupakan anak yang memiliki kemampuan intelektual di bawah rata-rata sehingga mengalami keterlambatan dalam perkembangan akademiknya

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Tentang Tunagrahita

1. Pengertian Anak Tunagrahita

Anak tunagrahita adalah individu yang secara signifikan memiliki intelegensi dibawah normal yaitu kemampuan intelegensi dibawah 70, sehingga mengalami kesulitan dalam tugas akademik, komunikasi, sosial, dan memerlukan layanan pendidikan khusus. Berkenaan dengan tunagrahita, terutama tentang pengertian tunagrahita terdapat beberapa pengertian sesuai dengan pandangan dan kepentingan masing-masing.

Menurut Amin (1995 : 11) anak tunagrahita adalah mereka yang kecerdasannya jelas dibawah rata-rata. Disamping itu mereka mengalami keterbelakangan dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan. Mereka kurang cakap dalam memikirkan hal-hal yang abstrak, yang sulit-sulit, dan yang berbelit-belit. Mereka tidak berhasil bukan untuk sehari atau dua hari tetapi untuk selama-lamanya, dan bukan hanya dalam satu atau dua hal tetapi hampir segala-galanya

Sunaryo Kartadinata (1996) menegaskan untuk memahami anak tunagrahita atau keterbelakangan mental ada baiknya memahami terlebih dahulu konsep *Mental Age* (MA). *Mental Age* adalah kemampuan mental yang dimiliki seseorang anak pada usia tertentu. Sebagai contoh anak yang mempunyai usia enam tahun akan mempunyai kemampuan yang sepadan dengan anak usia enam tahun pada umumnya, artinya anak enam tahun

memiliki MA enam tahun. Jika seorang anak memiliki MA lebih tinggi dibanding umurnya (*Cronology Age*), maka anak tersebut memiliki kemampuan mental dan kecerdasan di atas rata-rata. Sebaliknya jika MA seorang anak lebih rendah dari umurnya, maka anak tersebut memiliki kemampuan kecerdasan dibawah rata-rata. Anak tunagrahita selalu memiliki MA lebih rendah dari CA-nya secara jelas.

Secara historis terdapat lima basis yang dapat dijadikan pijakan konseptual dalam memahami tunagrahita yaitu; 1) Tunagrahita merupakan kondisi, 2) kondisi tersebut ditandai oleh adanya kemampuan mental jauh dibawah rata-rata, 3) memiliki hambatan penyesuaian diri secara sosial, 4) berkaitan dengan adanya kerusakan organ pada susunan syaraf pusat, dan 5) tunagrahita tidak dapat disembuhkan

Berdasarkan lima kriteria tersebut AAMD (*American Association on Mental Defeciency*) dalam Endang Rochyadi dan Zaenal Alimin (2005: 12) merumuskan definisi tunagrahita sebagai berikut: *Mental retardation refers to significantly subaverege general intellectual functioning existing concurrently with deficits in adaptive, and manifested during development period*

Difinisi tersebut menekankan bahwa tunagrahita merupakan kondisi yang komplek, menunjukan kemampuan intelektual yang rendah dan mengalami hambatan dalam perilaku adatif. Seseorang tidak dapat dikatagorikan dalam tunagrahita apabila tidak memiliki dua hal tersebut yaitu, perkembangan intelektual yang rendah dan kesulitan dalam perilaku adaptif. Perilaku adaptif

diartikan sebagai kemampuan seseorang dalam memikul tanggung jawab sosial menurut ukuran normal sosial tertentu, dan bersifat kondisi sesuai dengan tahap perkembangannya. Hambatan dalam perilaku adaptif pada tunagrahita dapat dilihat dari tujuh area yaitu; 1) terhambat dalam keterampilan sensorimotor, 2) terhambat dalam keterampilan komunikasi, 3) terhambat dalam keterampilan menolong diri, 4) terhambat dalam sosialisasi 5) terhambat dalam mengaplikasikan keterampilan akademik dalam kehidupan sehari-hari, 6) terhambat dalam menilai situasi lingkungan secara tepat dan, 7) terhambat dalam menilai keterampilan sosial

Beberapa pengertian dan definisi tunagrahita di atas merupakan definisi yang termasuk kompleks, sehingga dapat disimpulkan bahwa anak tunagrahita adalah anak yang memiliki taraf intelegesi dibawah rata-rata yaitu IQ dibawah 70 sehingga mengalami keterbelakangan disemua hal untuk selama-lamanya. Meskipun demikian anak tunagrahita masih dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya.

2. Klasifikasi Anak Tunagrahita

a) Menurut AAMD dan PP No. 72 tahun 1991 dalam Amin (1995 : 25)

1) Tunagrahita ringan

Mereka yang termasuk dalam kelompok ini meskipun kecerdasannya dan adaptasi sosialnya terhambat, namun mereka mempunyai kemampuan untuk berkembang dalam bidang pelajaran akademik, penyesuaian sosial, dan kemampuan bekerja. Dalam mata pelajaran akademik mereka pada umumnya mampu mengikuti mata-

mata pelajaran tingkat sekolah lanjutan, baik SLTPLB dan SMALB, maupun disekolah biasa dengan program khusus sesuai dengan berat ringannya ketunagrahitaan yang disandangnya. Program yang diterapkan hendaknya disesuaikan dengan kebutuhan khusus mereka. IQ anak tunagrahita ringan berkisar 50 – 70. Dalam penyesuaian sosial mereka dapat bergaul, dapat menyesuaikan diri dalam lingkungan social, tidak hanya pada lingkungan yang terbatas, tetapi juga lingkungan yang lebih luas, bahkan kebanyakan dari mereka dapat mandiri dalam masyarakat.

Anak tunagrahita dapat melakukan pekerjaan yang semi skill dan pekerjaan sosial sederhana, bahkan sebagian besar dari mereka mandiri seluruhnya dalam melakukan pekerjaan sebagai orang dewasa. Anak tunagrahita ringan sering kali tidak dapat diidentifikasi sampai mencapai usia sekolah. Biasanya mereka diketahui setelah mengikuti pelajaran di sekolah biasa selama satu atau dua tahun, karena kesukaran mereka dalam mengikuti pelajaran dan penyesuaian diri dengan teman-temannya. Prevalensi anak tunagrahita ringan kira-kira 75% dari seluruh jumlah anak tunagrahita.

2) Tunagrahita sedang

Mereka yang termasuk dalam kelompok tunagrahita sedang memiliki kemampuan intelektual umum dan adaptasi perilaku dibawah anak tunagrahita ringan. Mereka dapat belajar keterampilan

sekolah untuk tujuan-tujuan fungsional, mencapai suatu tingkat “tanggung jawab sosial”, dan mencapai penyesuaian sebagai pekerja dengan bantuan. Mereka mampu memperoleh keterampilan mengurus diri (self-help) seperti berpakaian, mandi, menggunakan WC, dan makan, melindungi dirinya dari bahaya umum di rumah, sekolah, dan lingkungannya; dapat mengadakan adaptasi sosial di rumah dan di lingkungannya (saling berbagi, menghormati hak milik, kerja sama); dapat belajar keterampilan dasar akademis (membaca tanda-tanda, berhitung sederhana, mengenal nomor-nomor sampai dua angka atau lebih); dan bekerja dalam tempat kerja terlindung (sheltered workshop) atau pekerjaan rutin dibawah pengawasan. Pada umumnya anak tunagrahita sedang dapat diketahui sewaktu bayi atau selagi kecil karena keterlambatan perkembangannya dan kadang-kadang dapat terlihat dalam penampilan fisiknya. IQ anak tunagrahita sedang berkisar 30 – 50, sehingga tingkat kemajuan dan perkembangannya yang dapat dicapai bervariasi. Prevalensi anak tunagrahita sedang kira-kira 20% dari seluruh jumlah anak tunagrahita.

3) Tuna grahita berat dan sangat berat

Anak yang tergolong dalam kelompok tunagrahita berat atau sangat berat pada umumnya hampir tidak memiliki kemampuan untuk dilatih mengurus diri sendiri, melakukan sosialisasi dan bekerja. Sepanjang hidupnya mereka selalu tergantung pada bantuan dan perawatan orang lain. Mereka mempunyai hak yang sama untuk

memperoleh pendidikan/perawatan sebagaimana anak lain. Kenyataannya mereka mampu dirawat dan dilatih sehingga kemampuannya dapat berkembang sesuai dengan potensi yang ada. Di antara mereka (sampai batas tertentu) ada yang dapat mengurus diri sendiri dan dapat berkomunikasi secara sederhana serta dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitarnya yang sangat terbatas. IQ mereka kurang dari 30. Pervalensi anak tunagrahita berat dan sangat berat kira-kira 5% dari seluruh jumlah anak tunagrahita. Hampir dari semua anak tunagrahita berat dan sangat berat menyandang cacat ganda

b) Klasifikasi tunagrahita menurut tingkatan IQ

Grosman (1983) dalam Amin (1995 : 24), menggunakan system sekala Binet membagi ketunagrahitaan dalam klasifikasi sebagai berikut :

- 1) Retardasi mental ringan dengan IQ 50 – 55 sampai 70
- 2) Retardasi mental sedang dengan IQ 35 – 40 sampai 50 – 55
- 3) Retardasi mental berat dengan IQ 20 – 25 sampai 35 – 40
- 4) Retardasi mental sangat berat IQ dibawah 20 - 25

Anastasi dan Ubina (1997:220) dalam Maria J. Wantah (2007 : 9) mengemukakan bahwa para ahli telah menggunakan tes-tes intelegensi yang berbeda sehingga menghasilkan skor yang berbeda.

c) Klasifikasi tunagrahita menurut tipe klinis

Amin (1995 : 27 – 28) mengemukakan anak tunagrahita selain ketunagrahitaannya juga memiliki kelainan-kelainan jasmaniah. Tipe ini dikenal dengan tipe klinis, di antaranya:

1) *Down syndrome* (dahulu disebut mongoloid)

Anak tunagrahita jenis ini disebut demikian karena raut mukanya seolah-olah menyerupai orang Mongol dengan cirri-ciri: mata sipit dan miring; lidah tebal dan berbelah-belah serta biasanya suka menjulur keluar; telinga kecil; tangan kering; makin dewasa kulitnya makin kasar; kebanyakan mempunyai susunan gigi geligi yang kurang baik sehingga berpengaruh pada pencernaan; dan lingkaran tengkoraknya biasanya kecil.

2) *Kretin*

Dalam bahasa Indonesia kate atau cebol. Cirri-cirinya: badan gemuk dan pendek; kaki dan tangan pendek dan bengkok; badan dingin; kulit kering, tebal dan keriput; lidah dan bibir tebal; kelopak mata, telapak tangan dan kaki, dan kuduk tebal; pertumbuhan gigi terlambat,; serta hidung lebar. Penyebabnya karena ada gangguan *Hyphotyroid*. Ketunagrahitaan yang disertai kelainan ini dapat dicegah atau diatasi dengan yodium yang erdapat dalam makanan atau minuman, yang dewasa ini masyarakat mengenalnya dengan istilah garam dapur.

3) *Hydrocephal*

Anak ini memiliki ciri-ciri: kepala besar; raut muka kecil; tengkoraknya ada yang membesar ada yang tidak; pandangan dan pendengaran tidak sempurna; mata kadang-kadang juling. Kondisi ini terjadi disebabkan oleh karena dua hal, yaitu cairan otak yang berlebihan atau kurang, dan system penyerapan tidak seimbang dengan cairan yang dihasilkan. Jika hal tersebut terjadi sebelum lahir, maka si bayi jarang lahir dalam kondisi hidup.

4) *Microcephal, Macrocephal, Brahicepahal, dan Scaphocephal*

Keempat istilah tersebut menunjukkan bentuk dan ukuran kepala. Seseorang dengan tipe *Microcephal* memiliki ukuran kepala yang kecil. Kebanyakan dari mereka menyandang tunagrahita berat atau sedang. Selain itu ada yang menderita *cerebral palsy*, ada yang *paraplegia*, *quardriplegia*, *spastic*, dan sebagainya, namun penderita *microcephal* kebanyakan tidak menyusahkan orang di sekitarnya. Anak dengan tipe *Macrocephal* memiliki ukuran kepala besar, tidak jelas mengapa orang *macrocephal* memiliki pikiran yang kurang cerdas. Penderita *Brahicepahal* memiliki bentuk kepala yang lebar, sedangkan *Scaphocephal* memiliki ukuran kepala yang panjang, kedua kelainan ini jarang mempunyai hubungan dengan ketunagrahitaan

d) Klaifikasi Leo Kanner

Leo Kanner dalam Amin (1995 : 29) membedakan anak tuna grahita atas tiga golongan yaitu:

1) *Absolute Mentally Retarded* (tunagrahita absolute)

Yaitu seseorang anak tunagrahita dimanapun ia berada. Maksudnya anak tersebut jelas-jelas tunagrahita baik ia tinggal di pedesaan maupun di perkotaan; di masyarakat pertanian maupun di masyarakat industri; dilingkungan keluarga, sekolah dan tempat pekerjaan. Tunagrahita tipe ini biasanya penyandang tunagrahita tipe sedang (terutama kelompok bawah), berat dan sangat berat.

2) *Relative Mentallity Retarded* (tunagrahita relatif)

Yaitu anak tunagrahita dalam masyarakat tertentu saja. Misalnya di sekolah ia termasuk tunagrahita tetapi di rumah ia tidak termasuk tunagrahita. Tunagrahita tipe ini pada umumnya dalah penyandang tunagrahita ringan.

3) *Pseudo Mentallity Retarded* (tunagrahita semu)

Yaitu anak yang menunjukkan performance (penampilan) sebagai penyandang tunagrahita tetapi sesungguhnya ia mempunyai kapasitas kemampuan yang normal. Misalnya seorang anak dikirim ke sekolah khusus menurut tes hasil kecerdasan (IQ – nya rendah, tetapi setelah mengikuti pendidikan sekolah, ternyata kemampuan belajar dan

adaptasi sosialnya adalah normal, maka anak tersebut bukanlah penyandang tunagrahita

e) Klasifikasi untuk keperluan pembelajaran

Abdurrachman dan Sudjadi (1994:26) dalam Maria J. Wantah (2007:14) mengemukakan klasifikasi anak tunagrahita untuk keperluan pembelajaran, terbagi atas empat kelompok yaitu: (1) taraf perbatasan atau lamban belajar (*the borderline or slow learner*); (2) tunagrahita mampu didik; (3) tunagrahita mampu latih; dan (4) tunagrahita mampu rawat (berat dan sangat berat) yang diuraikan sebagai berikut:

1) Taraf perbatasan atau lamban belajar (*the borderline or slow learner*)
IQ 70 – 85

Anak yang termasuk dalam kategori ini memiliki kemampuan untuk mengikuti pelajaran di program reguler SD. Anak tersebut dapat mencapai prestasi akademis di tingkat menengah walaupun sedikit lamban jika dibandingkan dengan anak normal yang mempunyai umur yang sama. Namun setelah diberikan latihan, dan tambahan waktu khusus untuk mempelajari materi pelajaran yang belum dipahami, maka mereka dapat menyelesaikan tugas yang diberikan guru dengan baik

Anak dapat mengikuti program reguler di SD, tetapi kemampuan mereka tidak akan berkembang seperti anak normal pada umumnya. Untuk pengembangan kehidupan selanjutnya, anak tersebut dapat diajarkan keterampilan-keterampilan tertentu sesuai dengan bakat setiap anak. Dengan mempelajari keterampilan tertentu sesuai dengan

bakat setiap anak, sehingga dapat memiliki keahlian tertentu yang berguna dan menunjang bagi kehidupan mereka selanjutnya.

2) Tunagrahita Mampu Didik

Anak yang termasuk dalam kategori anak tunagrahita mampu didik, mereka memiliki keterbatasan untuk mengikuti pembelajaran di sekolah reguler. Namun dengan keterbatasan tersebut, mereka masih memiliki potensi yang perlu dikembangkan seperti kemampuan akademik dasar dan kemampuan merawat diri.

Ciri khusus dari anak mampu didik adalah IQ mereka sekitar 50 – 70. Tingkat intelegensi ini sama dengan anak umur 7 – 12 tahun, dan mereka mampu menyelesaikan pendidikan di SD sampai kelas IV atau kelas V. secara fisik anak tidak jauh berbeda dengan anak normal pada umumnya. Anak yang tergolong mampu didik, gerakan mereka tidak lincah, sukar untuk berbicara, dan sulit menyesuaikan diri dengan lingkungan. Selain itu emosi mereka sangat tinggi, keras kepala, suka cemburu, tetapi mudah putus asa. Dorongan seks mereka sangat tinggi karena sulit menontrol diri mereka.

3) Tunagrahita Mampu Latih

Abdurrachman dan Sudjadi (1994:27) dalam Maria J. Wantah (2007:18) mengemukakan bahwa anak yang masuk dalam kategori ini hanya dapat mencapai prestasi akademik minimum yaitu seperti anak kelas satu SD, kemandirian dan penyesuaian sosial di masyarakat, dan penyesuaian kerja secara total dalam taraf kehidupan orang

dewasa. Walaupun demikian mereka masih dapat mengembangkan potensi yang dimiliki seperti : (1) belajar untuk mengembangkan keterampilan seperti memberikan latihan untuk menolong diri sendiri (self help skill); (2) penyesuaian sosial dalam kehidupan bertetangga; dan (3) dapat melakukan pekerjaan sederhana ditempat kerja terlindung (sheltered workshop)

4) Tunagrahita mampu rawat

Maria J. Wantah (2007:20) mengemukakan bahwa anak tunagrahita mampu rawat adalah anak yang memiliki retardasi mental yang sangat berat. Berdasarkan keadaan tersebut sehingga anak tidak dapat dilatih untuk melakukan sesuatu seperti menolong diri sendiri maupun mengadakan hubungan sosial dengan orang lain. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa sepanjang hidup, mereka sangat membutuhkan bantuan dari orang lain. Hal ini disebabkan karena mereka memiliki kecacatan ganda, terutama dalam mobilitas dan komunikasinya. Kurangnya dalam kemampuan berkomunikasi sehingga sulit untuk mengukur fungsi intelektual mereka.

Klasifikasi dalam dunia pendidikan diperlukan untuk menentukan bagaimana intervensi yang akan dilakukan lembaga terkait. Ada banyak jenis klasifikasi termasuk yang sudah dipaparkan di atas. Klasifikasi memudahkan pendidik untuk menentukan dan memfokuskan program pembelajaran yang sesuai untuk siswa. Subjek

dalam penelitian ini termasuk dalam klasifikasi tunagrahita ringan tanpa gangguan pada fisiknya

3. Karakteristik Anak Tunagrahita

Untuk mempermudah dalam membuat program dan melaksanakan layanan pendidikan bagi anak tunagrahita sebagaimana telah dikemukakan dan diklasifikasi. James D. Page dalam Suhaeri H.N (1979:25)

a) Kecerdasan.

Kapasitas belajar anak tunagrahita sangat terbatas terutama untuk hal-hal yang abstrak. Mereka lebih banyak belajar dengan cara *membeo (rote learning)* bukan dengan pengertian. Dari selalu melakukan kesalahan yang sama. Perkembangan mentalnya mencapai puncak pada usia yang masih muda.

b) Sosial

Anak tunagrahita tidak dapat mengurus, memelihara dan memimpin diri. Waktu masih kanak-kanak mereka harus dibantu terus menerus. Mereka bermain dengan teman yang lebih muda dari padanya, tidak dapat bersaing dengan teman-teman sebaya. Setelah dewasa kepentingan ekonominya sangat tergantung pada bantuan orang lain. Tanpa bimbingan dan pengawasan mereka dapat terjerumus kedalam tingkah laku yang terlarang terutama mencuri, merusak, dan pelanggaran seksual. Dilihat dari *social age* (SA) mereka juga sangat kecil SQ-nya. (SQ adalah singkatan dari kata “*social Quotient*” seperti halnya IQ untuk kecerdasan)

c) Fisik

Baik struktur maupun fungsi dari fisik pada umumnya kurang dari anak normal. Mereka baru dapat berjalan dan berbicara pada usia yang lebih tua dari anak normal. Sikap dan gerak kurang baik. Diantaranya banyak yang mengalami cacat bicara. Pendengaran dan penglihatannya banyak yang kurang sempurna. Anak yang berat apalagi sangat berat ketunagrahitaannya kurang rentan dalam perasaan saikt, bau yang tidak enak, dan makanan yang tidak enak. Badannya relatif kecil dan kurang segar. Tenaganya kurang, cepat letih, kurang mempunyai daya tahan dan banyak yang meninggal pada usia muda.

d) Dorongan dan emosi

Perkembangan dan dorongan emosi anak tunagrahita berbeda-beda sesuai dengan tingkat ketunagrahitaan masing-masing. Anak yang berat dan sangat berat tingkat ketunagrahitaannya, hampir-hampir tidak memperlihatkan dorongan untuk mempertahankan diri. Kalau diberrangsangan yang menyakitkan anak tidak memiliki kemampuan menjauhkan diri dari rangsangan tersebut. Kehidupan emosinya rendah. Jika telah mencapai umur belasan tahun dorongan biologisnya biasanya berkembang dengan baik kecuali hubungan heteroseksual tetapi kehidupan penghayatannya terbatas pada persaan-perasan, senang, takut, marah, benci, dan kagum. Anak yang tidak terlalu berat ketunagrahitaannya mempunyaik kehidupan emosi yang hampir sama dengan anak normal tetapi kurang kaya, kurang kuat, dan kurang banyak

mempunyai keragaman. Maka jarang sekali menghayati perasaan bangga, tanggung jawab, dan hak sosial.

e) Fungsi-fungsi mental lain

Mereka mengalami kesulitan dalam memusatkan perhatian. Jangkauan perhatiannya sangat sempit dan cepat beralih sehingga kurang tangguh dalam menghadapi tugas. Pelupa dan mengalami kerusakan dalam mengungkapkan kembali suatu ingatan. Kurang mampu membuat asosiasi dan sukar membuat kreasi-kreasi baru. Pada anak tunagrahita yang agak cerdas, biasanya menyalurkan hasrat-hasrat kedalam lamunan-lamunan, sedang yang sangat berat lebih suka “mengistirahatkan otak” mereka menghindar dari berfikir

Berdasarkan karakteristik anak tunagrahita dari beberapa aspek yang sudah dibahas diatas, maka dapat disimpulkan bahwa sebagai dampak dari ketunagrahitaannya tersebut hal yang menjadi perhatian ialah kecerdasan dibawah rata-rata sehingga berdampak negatif pada segi-segi yang lain termasuk kemampuan membaca yang rendah.

B. Kajian Tentang Membaca Pemahaman

1. Pengertian membaca

Farida Rahim(2005 : 2) mengemukakan membaca adalah suatu yang rumit, melibatkan banyak hal, tidak hanya sekedar melafalkan tulisan, tetapi juga melibatkan aktifitas visual, berpikir, psikolinguistik, dan metakognitif. Sebagai suatu proses visual membaca merupakan proses menerjemahkan simbol tulis (huruf) kedalam kata-kata lisan. Sebagai suatu proses berpikir

membaca mencakup aktifitas pengenalan kata, pemahaman literal, interpretasi, membaca kritis, dan pemahaman kreatif.

Saleh abbas (2006:102) mengungkapkan bahwa membaca adalah suatu aktifitas untuk mengungkap informasi bacaan baik yang tersurat maupun yang tersirat dalam bentuk pemahaman bacaan secara literal, infrensial, evaluative, dan kreatif, dengan memanfaatkan pengalaman belajar membaca

Shodig (1996: 121-122) memaparkan dalam kegiatan membaca paling tidak terdapat empat unsur yang terdapat di dalamnya yaitu antara lain adalah:

- a. Memahami kata, termasuk mengenal, mengingat kata yang dibaca dan mengenal berbagai penuntun konteks.
- b. Mengintepretasikan atau menganalisis bahan tertulis
- c. Mengaplikasikan informasi hasil baca

Memahami wacana tertulis yang meliputi pemahaman harfiah, pengorganisasian, penginterpretasian, penyimpulan dan evaluasi, berfikir kreatif produktif.

Disimpulkan membaca adalah suatu aktivitas untuk mengungkap informasi bacaan baik yang tersurat maupun yang tersirat dalam bentuk pemahaman bacaan secara literal, infrensial, evaluative, dan kreatif, dengan memanfaatkan pengalaman belajar membaca yang sudah ada.

2. Pengertian membaca pemahaman

Teori kontruktivis memandang pemahaman dan penyusunan bahasa sebagai suatu proses membangun. Konsep Andersen (McLaughlin & Allen,

2002) dalam Farida Rahim (2005 : 4) tentang makna pemahaman dari teori konstruktivis bahwa “siswa membangun pengetahuan dan menghubungkan pengetahuan dengan pengetahuan yang telah dimilikinya” dalam membaca konsep ini direfleksikan pada perkembangan belajar yang didasarkan sekema, yang meyakini bahwa belajar terjadi apabila informasi baru diintegrasikan dengan apa yang diketahui.

Jos Daniel Parera (1993) mengemukakan bahwa membaca pemahaman adalah kegiatan membaca untuk memahami, mengingat, dan mengulang kembali secara eksplisit apa yang termuat dan terkandung dalam bahan bacaan, teks, atau naskah.

Disimpulkan bahwa membaca pemahaman adalah kegiatan membaca untuk memahami, mengingat, dan mengulang kembali secara eksplisit untuk mendapatkan informasi yang terkandung dalam bahan bacaan, teks, atau naskah. Kemampuan membaca pemahaman bukan saja dipengaruhi oleh kemampuan membaca itu sendiri namun bagaimana proses pemahaman itu terjadi. Proses pemahaman merupakan proses timbulnya informasi lama dan baru sehingga terdapat sebuah pemahaman mengenai sesuatu. Anak tunagrahita memiliki kemampuan pemahaman yang rendah sehingga dalam proses membaca anak memerlukan metode yang sesuai dengan kondisi anak. Anak tunagrahita akan lebih cepat memahami kejadian yang sudah dialaminya secara langsung dan bersifat kongkret bukan sekedar tulisan atau bahasa verbal. Anak memerlukan sesuatu yang menggambarkan keadaan

yang sesuai dengan keadaan yang nyata sehingga dibutuhkan metode yang sesuai untuk pembelajarannya.

C. Kajian Tentang Permainan Mencari Jejak

1. Pengertian Bermain dan Permainan

Menurut Hurlock (1997) dalam Tadkiroatun Musfiroh (2005 : 2) bermain adalah kegiatan yang dilakukandemi kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir, dilakukan secara suka rela, tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar

Menurut Seto (2004: 53) dalam Dadan Djuanda (2006: 85) bermain merupakan hal yang serius karena merupakan cara bagi anak untuk meniru dan menguasai perilaku orang dewasa untuk mencapai kematangan

NAEYC (*National Association for the Education of Young Children*) dan ACEI (*Association for Childhood Education Inter national*) dalam Tadkiroatun Musfiroh (2005 : 13) menegaskan bahwa bermain memungkinkan anak mengeksplorasi dunianya, mengembangkan pemahaman sosial dan kultural, membantu anak-anak mengekspresikan apa yang mereka rasakan dan mereka pikirkan, memberi kesempatan bagi anak untuk menemukan dan menyelesaikan masalah, serta mengembangkan bahasa dan keterampilan serta konsep beraksara (Isenberg & Jalongo, 1993)

Dalam kamus besar bahasa Indonesia permainan berarti sesuatu yg digunakan untuk bermain, sesuatu yg dipermainkan, bentuk dari kegiatan bermain

Disimpulkan bahwa permainan adalah suatu bentuk kegiatan yang dilakukan demi kesenangan, secara suka rela dan tanpa paksaan. Mengekspresikan apa yang mereka rasakan dan mereka pikirkan. Memberi kesempatan bagi anak untuk menemukan dan menyelesaikan masalah, mengembangkan bahasa dan keterampilan serta konsep berakarsa guna mencapai kematangan

2. Manfaat Bermain

Suranto (2005) mengungkapkan melalui aktifitas bermain dapat meningkatkan berbagai aspek perkembangan anak yaitu:

a. Perkembangan fisik

Kegiatan anak dalam bermain, terutama yang melibatkan aktifitas fisik tidak hanya membuat anak menjadi sehat tetapi juga dapat memperkuat otot dan juga sebagai penyalur energy yang berlebih sehingga anak tidak merasa gelisah

Selain itu melalui aktifitas bermain anak dapat mengembangkan dan meningkatkan kemampuan motorik kasar maupun motorik halusya meskipun tanpa mereka sadari keterampilan ini akan sangat bermanfaat bagi kehidupan anak selanjutnya

b. Perkembangan sosial

Sesuai kodratnya manusia adalah mahluk sosial yang tidak dapat hidup menyendiri tanpa orang lain. Melalui bermain anak dapat berkomunikasi, bernegosiasi, dan bekerja sama dengan orang lain sehingga anak dapat belajar bersosialisasi secara langsung

c. Perkembangan emosi dan kepribadian

Anak banyak mendapatkan ketegangan yang diakibatkan dari aturan-aturan yang telah dibuat secara sepihak oleh orang tua, guru dan pengasuh yang mengakibatkan mereka tidak dapat melakukan sesuai keinginan mereka. Melalui aktifitas bermain anak dapat melepaskan ketegangan yang dialami sekaligus dapat memuaskan kebutuhan dan dorongan dari dalam dirinya sehingga anak merasa bebas, lega dan lebih rileks

d. Perkembangan kognisi

Banyak konsep yang telah diperoleh anak dari alam, orang tua, sekolah dan lingkungan sekitar. Melalui aktifitas bermain anak dapat memperoleh konsep pengetahuan yang baru, mengembangkan dan memperbaiki konsep pengetahuan yang dimilikisebelumnya sehingga anak menjadi lebih tahu tentang berbagai hal yang berpengaruh pada keretifitas anak

3. Pengertian Mencari jejak

Dalam kamus besar bahasa Indonesia mencari berarti berusaha mendapatkan (menemukan, memperoleh)

Menurut Andri Bob Sunardi (2011 : 160) jejak adalah tanda yang menunjukan sesuatu, apakah itu arah jalan atau bahkan hal-hal lain tentang peristiwa atau kejadian

Baden powell (1907 : 103) mengungkapkan "*sign*" is the word used by Scouts to mean any little details, such as footprint, broken twigs, trampled

grass, scraps of food, a drop of blood, a hair, and so on, anything that may help as clues in getting the information they are in search of. Ungkapannya yaitu “*sign*” atau tanda-tanda (jejak) adalah perkataan yang digunakan oleh pandu untuk menerangkan hal-hal kecil yang penting, seperti bekas kaki, cabang-cabang dahan yang patah, rumput yang ter injak, sisa-sisa makanan, titik tetesan darah, rambut, dan sebagainya, sesuatu yang dapat digunakan sebagai kunci untuk mencari keterangan atau jawaban yang dicari. Sehingga mencari jejak adalah proses mendapatkan, menemukan, atau memperoleh sesuatu melalui informasi-informasi yang ada sebagai kunci untuk mencari keterangan atau jawaban yang dicari.

Dapat disimpulkan bahwa permainan mencari jejak adalah kegiatan bermain yang bertujuan untuk mendapatkan, menemukan, atau memperoleh sesuatu melalui informasi-informasi yang ada sebagai kunci untuk mencari keterangan atau jawaban yang dicari. Permainan mencari jejak dalam penelitian ini digunakan sebagai sarana untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman

4. Langkah-langkah dan Bentuk Permainan Mencari Jejak

The Scout Association dalam ensiklopedia pramuka (2013 : 1) menyatakan bahwa sebagai media pendidikan kepramukaan *wide game* hendaknya disusun dengan mempertimbangkan aspek-aspek sbb :

- a. Memiliki tema atau alur cerita sehingga mampu memotivasi para peserta untuk menyelesaikan permainan dengan penuh semangat.

- b. Menjadi kegiatan yang menyenangkan, penuh tantangan dan mampu mengembangkan kerjasama tim/regu.
- c. Meningkatkan ketrampilan menyusun perencanaan, strategi berkompetisi dan implementasi perencanaan untuk memenangkan pertandingan
- d. Meningkatkan daya tahan fisik, kreativitas, akal budi dan kemampuan berinisiatif

Pada dasarnya tidak ada aturan baku untuk menyusun sebuah alur dan aturan main *wide games*. Sebagai media pendidikan *wide game* sangat fleksibel bisa digunakan dengan menyusun tema sejarah, lingkungan, kebudayaan, kemasyarakatan, pengenalan wilayah, ilmu pengetahuan dan teknologi dan berbagai tema lainnya.

Wide game dapat dikemas untuk mencapai target tertentu yang harus dicapai oleh para peserta. Target-target tersebut misalnya :

Untuk mencapai tempat tertentu sebagai puncak permainan

- a. Untuk mencapai beberapa tempat tertentu (pos - pos) sesuai rute yang ditetapkan
- b. Untuk mendapatkan atau mengumpulkan objek tertentu selama pertandingan
- c. Untuk melindungi atau merebut objek atau properti tertentu sesuai dengan tema dan skenario yang ditetapkan
- d. Untuk menyelesaikan tugas-tugas tertentu bisa di tiap pos, bisa selama permainan atau bisa sepanjang perjalanan

- e. Untuk mendapatkan informasi tertentu sesuai dengan rute dan tema yang ditetapkan
- f. Untuk bersaing dengan mencegah tim lawan dapat mencapai target yang ditetapkan
- g. Untuk mencapai tujuan atau tantangan-tantangan yang diberikan

Dalam penelitian ini bertujuan untuk Untuk mendapatkan informasi tertentu sesuai dengan rute dan tema yang ditetapkan guna mencapai tujuan yaitu harta karun.

Bentuk permainan mencari jejak dalam penelitian ini adalah menggunakan tulisan dengan bentuk kalimat perintah sebagai ganti tanda panah untuk menunjukkan arah dan tidak menggunakan pos-pos atau langsung mengarah ketujuan. Diakhir permainan ini peserta akan menemukan harta karun yang telah disiapkan oleh pembimbing. Persiapan yang harus dilakukan sebelum melakukan permainan ini:

- a. Mempersiapkan tempat yang akan digunakan (dalam penelitian ini akan dilakukan di sekitar sekolah)
- b. Mempersiapkan harta karun dan petunjuk untuk menemukan harta karun tersebut (petunjuk berupa tulisan yang menunjukkan lokasi)

5. Cara bermain permainan mencari jejak :

Pembimbing memberikan petunjuk pertama untuk menemukan harta karun. Peserta membaca petunjuk sehingga dapat menemukan petunjuk berikutnya, sampai petunjuk terakhir yang menunjukkan letak dari harta karun

yang telah dipersiapkan. Setelah menemukan harta karun peserta (siswa) kembali ke kelas dan guru bertanya apa saja yang mereka lihat dan temukan.

Guru membuat bacaan tentang perjalanan siswanya dalam permainan mencari jejak tersebut. Sehingga siswa menjadi tertarik untuk membaca dan lebih memahami bacaan tersebut karena mereka mengalaminya secara langsung

6. Kelebihan dan kekurangan permainan mencari jejak

Kelebihan permainan mencari jejak :

- a. Meningkatkan kerja sama dengan teman lainnya
- b. Tanpa unsur paksaan
- c. Menimbulkan rasa senang
- d. Membantu otak untuk : mengingat, mengartikan, dan membuat hubungan

Kekurangan permainan mencari jejak

- a. Hanya siswa yang aktif yang memperoleh informasi
- b. Permainan harus sampai selesai sehingga sulit menentukan lama waktu permainan

7. Hubungan antara permainan mencari jejak dan membaca pemahaman

Hadfield (1996: 5) dalam Nur Fatimah (2007:12) menegaskan bahwa permainan sebagai bagian integral dalam pembelajaran bahasa yang memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk mempraktikkan bahasa secara intensif. Permainan juga menawarkan konteks yang memungkinkan dipakainya bahasa secara bermakna, dan sebagai sarana untuk mencapai tujuan, serta menjadi alat diagnostik bagi guru untuk melihat adanya

kesulitan yang dialami siswa. Bermain merupakan kegiatan yang *real* (nyata dilakukan) sehingga dalam prosesnya anak akan lebih mudah dalam memahami sesuatu. Dalam permainan mencari jejak ini dimasukan unsur membaca dengan cara mengubah petunjuk-petunjuk yang biasanya menggunakan tanda panah, diganti dengan menggunakan kata-kata atau kalimat yang dapat menunjukan arah permainan mencari jejak tersebut, sehingga dalam permainan ini anak harus dapat memahami bacaan untuk dapat menyelesaikan tugas dari permainan.

Proses membaca dan mempraktekan apa yang telah mereka baca secara langsung, membuat mereka memahami maksud dari bacaan tersebut. Selain itu setelah permainan mencari jejak ini selesai, guru membuat permainan tersebut menjadi bacaan sederhana yang berisikan tentang kondisi dan situasi saat permainan itu berlangsung. Bacaan yang seperti itu memungkinkan siswa untuk dapat memahami isi dari bacaan dengan lebih mudah karena mengalami kejadiannya secara langsung dan membuat siswa memiliki persepsi tentang apa yang mereka baca

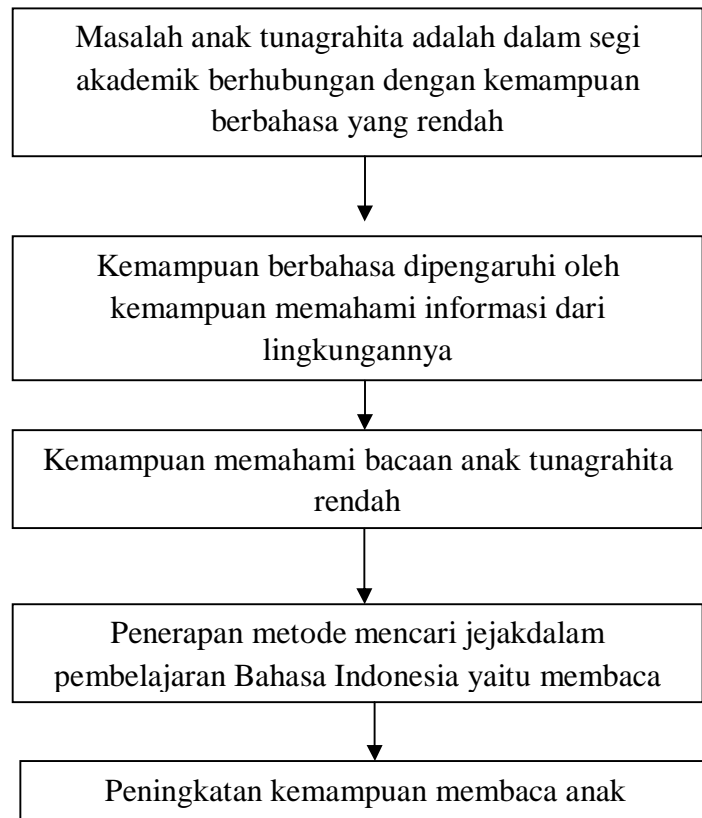
D. Kerangka Pikir

Tunagrahita merupakan individu yang secara signifikan memiliki intelegensi dibawah normal yang menyebabkan keterbelakangan dalam berbagai hal. Permasalahan dalam pendidikan anak tunagrahita sangatlah kompleks karena mereka mengalami keterbelakangan disetiap segi akademik, termasuk kemampuan berbahasa anak yang mengalami ketertinggalan dibandingkan dengan anak normal dengan usia yang sama. Aspek kebahasaan sangatlah penting

karena setiap pembelajaran disampaikan dengan menggunakan bahasa. Salah satunya adalah kemampuan membaca, minat anak tunagrahita untuk belajar membaca sangatlah sedikit sehingga memperlambat perkembangan kemampuan membaca anak. Dalam perkembangannya anak tunagrahita dapat membaca suatu bacaan, namun tidak memahami apa arti atau pesan dari apa yang akan disampaikan dalam bacaan tersebut. Kemampuan membaca pemahaman akan sangat diperlukan untuk menggali kemampuan berkomunikasi anak tunagrahita sehingga kemampuan akademiknya meningkat.

Ada berbagai macam metode yang digunakan dalam pembelajaran membaca pemahaman bagi anak tunagrahita. Adanya hambatan anak tunagrahita dalam memahami kata per kata dalam kalimat dalam pembelajaran membaca mengisyaratkan peneliti untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman melalui penelitian. Salah satu metode yang akan digunakan untuk meningkatkan kemampuan membaca dalam penelitian ini adalah permainan mencari jejak. Metode ini disediakan dalam bentuk permainan yang tidak membosankan dan cocok untuk anak usia sekolah yang senang dengan bermain. Dengan menggunakan permainan mencari jejak dalam pembelajaran bahasa yaitu membaca pemahaman maka dapat meningkatkan kemampuan membaca pemahaman anak tunagrahita yang mencakup memahami kata, mengambil pesan/isi, dan menceritakan kembali informasi yang ada dalam bacaan sederhana.

Alur berpikir akan disederhanakan dalam bagan berikut:



Gambar 1.1 Bagan Kerangka Pikir Penelitian

E. Hipotesis tindakan

Hipotesis dalam penelitian ini adalah permainan mencari jejak dapat meningkatkan kemampuan membaca pemahaman pada anak tunagrahita ringan kelas III di SLB N 1 Bantul.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan jenis penelitian tindakan kelas. Satria, Nina, Hamzah (2011 : 41) mengartikan penelitian tindakan kelas sebagai suatu penelitian yang dilakukan oleh guru terhadap kelasnya sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerja sebagai guru, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik, dan hasil belajar siswa meningkat.

Wina Sanjaya (2009 : 25) mengungkapkan penelitian tindakan kelas sebagai berikut:

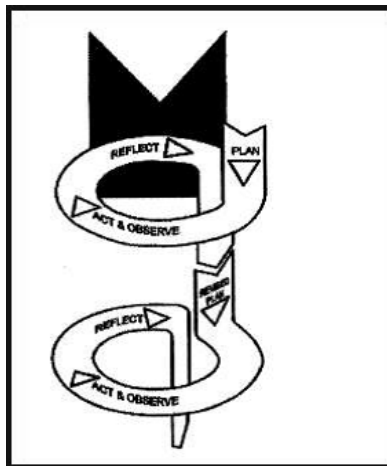
1. Penelitian adalah suatu proses pemecahan masalah yang dilakukan secara sistematis, empiris, dan terkontrol.
2. Tindakan dapat diartikan sebagai perlakuan tertentu yang dilakukan oleh peneliti (guru).
3. Kelas menunjukan pada tempat proses pembelajaran berlangsung

Dilihat dari penjelasan diatas, maka penelitian tindakan kelas dapat diartikan sebagai proses pengkajian masalah pembelajaran di dalam kelas melalui refleksi diri dalam upaya untuk memecahkan masalah tersebut dengan caramelakukan berbagai tindakan yang terencana dalam situasi nyata serta menganalisis setiap pengaruh dari perlakuan tersebut. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas yang dalam pelaksanaannya berkolaborasi dengan guru kelas dan mencakup kegiatan merencanakan pembelajaran, tindakan, observasi dan

refleksi. Kegiatan merencanakan mencakup perencanaan kegiatan yang dilakukan oleh siswa, guru, dan peneliti. Setelah melakukan rencana, maka melaksanakan tindakan yaitu pembelajaran bahasa dengan menggunakan permainan mencari jejak. Kegiatan observasi dilakukan selama tindakan berlangsung yaitu mengamati jalannya pembelajaran yang mencakup kegiatan siswa, guru, dan peneliti. Kegiatan siklus berakhir di refleksi yaitu mengadakan evaluasi terhadap kegiatan yang telah dilaksanakan.

B. Desain Penelitian

Jenis desain yang digunakan adalah model Kemmis dan McTaggart. Model ini menggunakan siklus sistem spiral, yang masing-masing siklus terdiri dari empat komponen, yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi.



Gambar 1.2. Model Desain Kemmis dan McTaggart

- a. Rencana : rencana tindakan adalah langkah-langkah apa yang akan dilakukan peneliti untuk memperbaiki, meningkatkan proses dan hasil belajar di kelas. Terdiri dari perencanaan mengenai apa yang akan dilakukan oleh siswa,

kapan dan berapa lama dilakukan, dimana dilakukan, dan peralatan apa saja yang diperlukan.

- b. Tindakan: apa yang akan dilakukan oleh peneliti sebagai sebagai upaya memperbaiki dan meningkatkan kondisi pembelajaran yang ada sehingga kondisi yang diharapkan dapat tercapai. Merupakan implementasi dari pelaksanaan yang sudah dibuat.
- c. Observasi: peneliti mengamati hasil atau dampak dari tindakannya. Merupakan proses mencermati jalannya pelaksanaan tindakan. Hal-hal yang diamati adalah hal-hal yang sudah disebutkan dalam pelaksanaan format pengamatan.
- d. Refleksi: mengkaji, melihat dan mempertimbangkan dampak dari tindakan dengan menggunakan berbagai kriteria yaitu ketuntasan minimal 65%. Berdasarkan hasil refleksi tersebut peneliti melakukan modifikasi terhadap rencana tindakan berikutnya.

C. Pelaksanaan Tindakan

Langkah-langkah penerapan permainan mencari jejak dalam pembelajaran dengan mengadakan observasi dan tindakan. Tindakan dengan melakukan penerapan permainan mencari jejak dalam pembelajaran bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman anak tunagrahita ringan, pelaksanaan langkah-langkah permainan mencari jejak dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman pada siswa tunagrahita ringan

a. Perencanaan

Kegiatan perencanaan yang dilakukan adalah melakukan diskusi dengan guru kolaborator mengenai kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan. Hal-hal yang didiskusikan adalah mengenai kemampuan awal anak tunagrahita, soal *pre test*, menyusun RPP dengan materi yang akan diajarkan, menetapkan evaluasi dan refleksi, serta membuat indikator keberhasilan. Pada kegiatan ini direncanakan bagaimana pendekatan pembelajaran dan metode pengajaran yang digunakan dalam penelitian.

b. Pelaksanaan

Kegiatan pelaksanaan merupakan implementasi dari suatu kegiatan yang telah direncanakan sebelumnya. Pada tahap ini akan dibahas rencana pelaksanaan pembelajaran satu siklus. Langkah-langkah dalam pembelajaran membaca pemahaman adalah

- 1) Kegiatan apersepsi
- 2) Kegiatan inti
- 3) Penutup
- 4) *Post test* pada akhir tindakan.

c. Observasi

Kegiatan observasi dilakukan oleh peneliti dan dibantu guru kolaborator untuk memonitoring semua peristiwa atau kejadian yang terjadi selama pembelajaran berlangsung. Hal-hal yang diamati adalah kinerja guru, perilaku dan sikap siswa, pembahasan materi, penggunaan metode mencari jejak, dan penyerapan siswa terhadap materi yang diajarkan.

d. Refleksi

Setelah ada implementasi kegiatan dan data observasi sudah terkumpul selama kegiatan pembelajaran berlangsung maka dilakukan kegiatan refleksi dengan kolaboratif. Diskusi dilakukan terhadap berbagai macam masalah yang terjadi selama pembelajaran bahasa Indonesia yaitu membaca pemahaman dengan menggunakan metode mencari jajak dilaksanakan. Hasil refleksi selanjutnya akan dijadikan patokan dalam melakukan rencana selanjutnya.

D. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah 4 siswa tunagrahita ringan di kelas III di SLB N 1 Bantul. Siswa terdiri dari 3 laki-laki dan 1 perempuan dengan usia rata-rata 10 tahun. Berdasarkan hasil observasi dan tes yang dilakukan siswa mengalami keterlambatan di dalam perkembangan kemampuan membaca, yaitu anak belum dapat memahami isi dari suatu bacaan, hal ini dapat dilihat dari anak tidak dapat menjawab pertanyaan yang berhubungan dengan bacaan

E. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SLB Negeri 1 Bantul. Pemilihan SLB Negeri 1 Bantul sebagai tempat penelitian karena sekolah tersebut menyelenggarakan pendidikan formal untuk anak berkebutuhan khusus dan terdapat anak tunagrahita yang sesuai dengan karakteristik dalam penelitian ini.

F. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan selama 1 bulan pada bulan agustus dan september tahun ajaran 2013/2014

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik pengumpulan data monitoring dan hasil. Teknik pengumpulan data monitoring yaitu dengan teknik observasi sedangkan teknik pengumpulan data hasil yaitu dengan tes. Berikut pemaparannya:

1. Tes

Tes yang digunakan adalah jenis tes hasil belajar yaitu berupa tes tertulis dan tes lisan. Tes tertulis digunakan untuk mengetahui kemampuan anak dalam membaca pemahaman dengan mengambil inti dan ide pokok dari bacaan. Tes berisi pertanyaan sesuai dengan bacaan yang diberikan kepada siswa. Tes ini digunakan untuk mengukur tingkat pencapaian siswa sebelum diterapkannya permainan mencari jejak dan setelah diterapkannya permainan mencari jejak dalam pembelajaran membaca pemahaman.

2. Observasi

Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini adalah observasi partisipan yaitu observasi yang dilakukan dengan ikut dalam kegiatan yang subyek lakukan. Peneliti aktif mengikuti kegiatan yang dilakukan subyek. Peneliti melakukan pengamatan dan pencatatan secara sistematis. Teknik observasi ini digunakan untuk melihat perkembangan siswa saat pembelajaran dengan menggunakan permainan mencari jejak. Observasi juga dilakukan kepada guru dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung.

H. Instrumen

1. Tes kemampuan membaca pemahaman

Tes yang dilakukan adalah tes kemampuan membaca pemahaman awal *post test* dan tes kemampuan membaca pemahaman setelah mendapat perlakuan *pre test*. Pertanyaan-pertanyaan dalam tes yaitu pertanyaan sesuai dengan materi yang ada dalam bacaan dengan 5W dan 1H. Menurut Komang Agus Aryanta, Wayan Wendra, Gede Artawan (2014 : 12) Secara umum teknik 5W dan 1H mempermudah siswa untuk cepat mengetahui unsur-unsur intrinsik pada sebuah cerpen yang dibacanya. Jika dikaitkan dengan cerpen, teknik ini sangat memberikan sumbangan kepada unsur intrinsik pada sebuah cerpen. Unsur *What* berkaitan dengan tema dan amanat pada sebuah cerpen, unsur *where* berkaitan dengan latar tempat pada sebuah cerpen, unsur *when* berkaitan dengan latar waktu pada sebuah cerpen, *who* berkaitan dengan tokoh pada sebuah cerpen, *why* berkaitan dengan mengapa terjadinya peristiwa pada sebuah cerpen, dan *How* berkaitan dengan plot dan alur pada sebuah cerpen, sehingga dengan teknik ini dapat digunakan untuk mengukur kemampuan membaca pemahaman siswa

Tabel 1 Kisi-kisi tes kemampuan membaca pemahaman

No	Variabel	Aspek	Indikator Pemahaman	Jumlah Item
1.	Kemampuan membaca pemahaman	1.1 Memahami kata per kata dalam kalimat sederhana	a. Siswa dapat menunjukkan kata kerja b. Siswa dapat menunjukkan kata benda	2
		1.2 Mengungkapkan	a. Siswa dapat menjawab	6

		setting/rincian dan isi bacaan sederhana	<p>pertanyaan apa</p> <p>b. Siswa dapat menjawab pertanyaan siapa</p> <p>c. Siswa dapat menjawab pertanyaan dimana</p> <p>d. Siswa dapat menjawab pertanyaan kapan</p> <p>e. Siswa dapat menjawab pertanyaan mengapa</p> <p>f. Siswa dapat menjawab pertanyaan bagaimana</p>	
--	--	--	--	--

2. Panduan observasi

Panduan observasi berisi tentang hal-hal yang dilakukan oleh siswa dan guru selama dilaksanakannya pembelajaran dengan menggunakan permainan mencari jejak. Hal-hal yang diobservasi selama perlakuan berlangsung adalah keaktifan siswa selama pelajaran berlangsung, minat dalam belajar, interaksi dengan siswa lain, dan tanggapan terhadap pertanyaan dari guru.

Tabel 2 Kisi-kisi Panduan Observasi Kinerja Siswa dalam Penerapan Permainan Mencari Jejak

No.	Komponen	Indikator	Jumlah Item
1.	Keaktifan siswa selama pelajaran berlangsung	Siswa aktif selama pembelajaran	1
2.	Minat siswa dalam belajar	Antusias siswa dalam belajar	1
3.	Interaksi dengan siswa lain	Kerjasama dengan siswa yang lain	1

4.	Tanggapan siswa terhadap pertanyaan dari guru	Respon siswa terhadap pertanyaan guru	1
----	---	---------------------------------------	---

I. Uji Validitas Instrumen

Menurut Sugiyono (2009: 173) valid berarti instrumen (alat ukur) yang digunakan dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Validitas isi digunakan sebagai validitas instrument tes. Pengujian validitas isi dapat dipermudah oleh adanya kisi-kisi instrumen tes. Dengan adanya kisi-kisi instrumen maka pengujian dapat dilakukan dengan mudah dan sistematis. Pada setiap istrument terdapat butir-butir atau item pertanyaan atau pernyataan. Uji validitas juga ditempuh melalui pendapat ahli (*expert judgement*). Ahli yang akan memberikan pendapat yaitu ahli pendidikan luar biasa yaitu dosen pendidikan luar biasa dengan bentuk saran lisan dan tulisan. Pembimbing dalam penelitian ini adalah ibu Purwandari M.Si

J. Analisis Data

Analisis data dilakukan secara deskriptif yang dimaksudkan untuk menggambarkan hasil penelitian dengan menggunakan tabel dan grafik. Dengan analisis ini peneliti dapat melihat ketercapaian tujuan dengan melihat adanya peningkatan kondisi aspek tertentu. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data kuantitatif deskriptif.

1. Kelengkapan data hasil penelitian

Melakukan pemeriksaan kelengkapan data hasil penelitian dengan melihat aspek dan variabel yang diteliti. Pemeriksaan data ini dilakukan dengan mengungkap semua data yang ada dari hasil pengumpulan data

baik yang berupa tes, wawancara, observasi hingga data persiklus sehingga jika ada data yang kurang dapat segera ditambahkan lagi.

2. Klasifikasi data hasil penelitian

Pengklasifikasian data hasil penelitian dilakukan dengan cara membagi data menjadi data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif terdiri dari hasil wawancara dan observasi. Data kuantitatif terdiri dari hasil tes kemampuan membaca pemahaman sesuai dengan variabel yang akan dicapai.

3. Penghitungan data kuantitatif

Penghitungan data kuantitatif dilakukan dengan menghitung hasil tes membaca pemahaman yaitu *post test* dan *pre test* siklus I, dan *pre test* siklus II. Rumusnya adalah sebagai berikut:

$$\text{Skor} = \frac{B}{N} \times 100$$

Keterangan:

B : Butir soal yang dijawab benar

N : Banyaknya butir soal

Kriteria keberhasilan pembelajaran yang diharapkan adalah 65%, sehingga dihitung hasil presentase keberhasilan pembelajaran. Hasil perhitungan tes dianalisis menjadi presentase hasil kemampuan belajar membaca pemahaman sekaligus dapat terlihat presentase peningkatannya. Rumusnya adalah sebagai berikut:

$$\text{Peningkatan} = \frac{\text{Nilai } post\ test - \text{Nilai } pre\ test}{\text{Nilai } pre\ test} \times 100$$

4. Pengujian Hipotesis

Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji *wilcoxon signed ranks test*

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi Penelitian

Sekolah SLB Negeri 1 Bantul terletak di Jl. Wates 147 Ngestiharjo, Kasihan, Bantul, Yogyakarta. Sekolah ini berada di wilayah yang cukup strategis. Dilihat dari segi fisik, sarana dan prasarana pendidikan yang ada di sekolah ini sudah cukup memadai. Sekolah ini merupakan sekolah yang menyelenggarakan pendidikan khusus untuk semua anak dengan berbagai kekhususan dari tunanetra (A), tunarungu (B), tunagrahita ringan (C) ,tunagrahita sedang (C1) , tunadaksa (D) , tunadaksa ringan (D1), hingga autisme.

SLB Negeri 1 Bantul ini menyelenggarakan pendidikan formal yang terdiri dari 4 jenjang pendidikan yaitu jenjang TKLB (taman kanak- kanak), SDLB (sekolah dasar), SMPLB (sekolah menengah pertama) dan SMALB (sekolah menengah atas). Di SLB Negeri 1 Bantul, siswa yang bersekolah tidak dipungut biaya, artinya sekolah ini menyelenggarakan pendidikan gratis sehingga semua anak berkebutuhan khusus dapat memperoleh pendidikan seperti anak pada umumnya tanpa harus memikirkan dalam hal pembiayaan.

Pengambilan data kemampuan memahami bacaan dilakukan di SLB Negeri 1 Bantul kelas III SDLB di bagian tunagrahita. Pembelajaran memahami bacaan dilakukan di dalam kelas dan di luar kelas. Metode yang digunakan adalah metode permainan mencari jejak

B. Deskripsi Subyek

Subyek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa tunagrahita ringan yang duduk di kelas III SDLB Negeri 1 Bantul. Subyek berjumlah 3 anak laki-laki dan 1 anak perempuan. Identitas subyek dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Subyek I

a. Identitas Subyek

Nama : Nami (Samaran)

Kelas : III SDLB

Usia : 10 tahun

Jenis Kelamin : Perempuan

b. Karakteristik Subyek

Subyek I (Nami) secara fisik normal, artinya tidak mengalami gangguan atau kelainan. Anak memiliki IQ dibawah rata-rata yaitu dibawah 70 biasa disebut tunagrahita. Nami memiliki sikap yang pendiam dan cuek, terutama pada orang yang tidak dikenalnya. Nami termasuk anak yang dapat bergaul dengan teman-teman dikelasnya, tetapi saat di luar kelas anak lebih sering bersama ibunya dan jarang bergaul dengan teman sekolahnya.

Dalam mengikuti pembelajaran di kelas, anak terlihat memperhatikan pelajaran dengan baik, meskipun demikian anak tetap mengalami kesulitan untuk memahami pelajaran yang diberikan. Hal ini dapat dilihat bila anak diberi pertanyaan anak masih kebingungan. Dalam hal

kemampuan membaca anak masih pada tingkat membaca dengan cara dieja dan masih sulit memahami maksud bacaan

2. Subyek II

a. Identitas Subyek

Nama : Zoro (Samaran)

Kelas : III SDLB

Usia : 12 tahun

Jenis Kelamin : Laki-laki

b. Karakteristik Subyek

Subyek II (Zoro) secara fisik tidak mengalami gangguan/ kelainan bahkan tidak berbeda dengan anak normal pada umumnya. Anak termasuk dalam katagori tunagrahita ringan. Zoro memiliki karakteristik yang pendiam. Dalam mengikuti pembelajaran di kelas, Zoro cenderung pasif dan kurang partisipasi. Ketika guru memberikan materi ia terkadang melamun sendiri, sehingga ketika disebut namanya terkadang kaget.

Zoro apabila diberikan perintah atau instruksi kurang begitu memahami, yaitu anak sering menengok ke kanan dan ke kiri seperti kebingungan. Ketika diberikan pertanyaan pun ia sering menjawab dengan kata tidak tahu, dalam hal membaca anak baru dapat membaca huruf alphabet dan masih sulit untuk mengeja kata ataupun kalimat.

3. Subyek III

a. Identitas Subyek

Nama : Luffy (Samaran)

Kelas : III SDLB

Usia :10 tahun

Jenis Kelamin : Laki-laki

b. Karakteristik Subyek

Subyek III (Luffy) juga tidak berbeda dengan kedua subyek di atas, secara kondisi fisik tidak mengalami gangguan/ kecacatan. Di lain sisi anak termasuk anak tunagrahita ringan, sehingga anak mengalami keterlambatan diberbagai bidang. Luffy merupakan anak terpandai dikelasnya dan memiliki daya konsentrasi yang cukup baik. Luffy mudah bergaul dengan semua anak di sekolah, sehingga dia memiliki banyak teman

Di dalam kelas Luffy cepat dalam memahami pelajaran yang diberikan bahkan sekilas anak tidak terlihat seperti anak tunagrahita, anak dapat menjawab pertanyaan yang diberikan guru dengan mudah. Dalam hal membaca anak sudah cukup baik meskipun dalam pemahaman bacaannya masih rendah. Anak tidak mau membaca bila bacaannya terlalu panjang

4. Subyek IV

a. Identitas Subyek

Nama :Usop (Samaran)

Kelas : III SDLB

Usia :11 tahun

Jenis Kelamin : Laki-laki

b. Karakteristik Subyek

Secara fisik anak terlihat seperti anak normal tidak mengalami kecacatan pada fisiknya. Anak termasuk dalam kategori tunagrahita ringan. Anak termasuk anak yang mudah untuk bergaul dengan teman-temannya di sekolah.

Dalam proses pembelajaran di kelas Usop termasuk lamban dalam memahami pelajaran yang diberikan. Anak lebih banyak diam dan bila diberi pertanyaan hanya asal menjawab. Kemampuan anak dalam membaca masih pada tahap membaca awal atau masih membaca dengan ejaan tanpa mengetahui maksud dari bacaan tersebut.

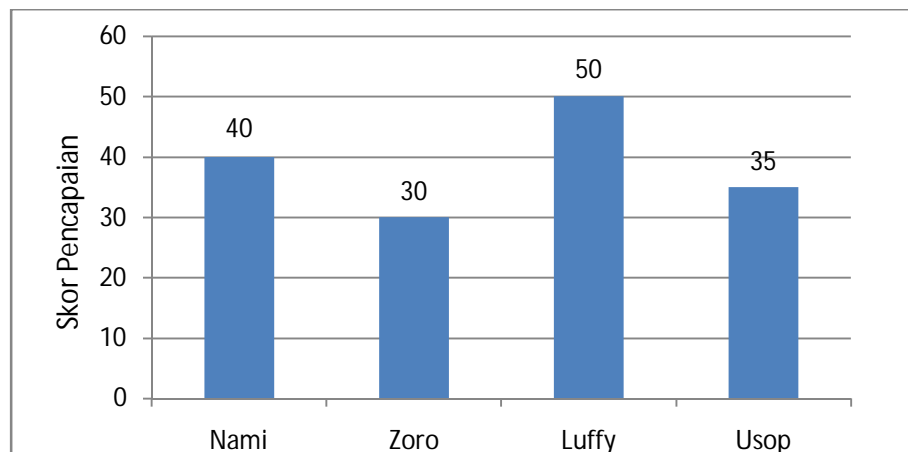
C. Deskripsi Data Kemampuan Awal Membaca Siswa Tunagrahita ringan

Jumlah seluruh subyek dalam penelitian adalah 4 anak tunagrahita ringan yang merupakan seluruh siswa kelas III TGR. Dalam penelitian ini, sebelum diberikan tindakan terlebih dahulu dilakukan tes untuk mengetahui kemampuan subyek dalam memahami bacaan yang disebut dengan istilah *pre test*. Pre test dilaksanakan dengan memberikan soal tertulis. Gambaran awal tentang kemampuan memahami bacaan siswa dapat dilihat dari tabel di bawah ini:

Tabel 3. Nilai Pre Test Kemampuan Memahami Bacaan Siswa Tunagrahita Kelas III

No	Nama Subyek	Total Soal	Total yang dicapai	Skor
1.	Nami	20	8	40
2.	Zoro	20	6	30
3.	Luffy	20	10	50
4.	Usop	20	7	35

Berdasarkan dari hasil tabel di atas skor terendah diperoleh oleh Zoro yaitu dengan skor 30. Berdasarkan pengamatan guru dan peneliti, siswa dalam mengerjakan soal tes tentang memahami bacaan sederhana (*pre tes*) kurang serius dan antusias. Hal ini terbukti ketika mengerjakan soal, mereka sambil mengobrol dan kurangnya keseriusan dalam membaca pertanyaan. Subyek dalam mengerjakan soal juga sangat cepat sekali dan terlihat tergesa-gesa dalam mengerjakan soal. Skor tersebut juga menunjukkan bahwa hasil kemampuan memahami bacaan belum sesuai dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditentukan yaitu 65%. Lebih jelasnya mengenai hasil pre test tentang memahami bacaan sederhana siswa tunagrahita dapat dilihat pada grafik berikut ini:



Gambar 3. Grafik *Pre Tes* Kemampuan Memahami Bacaan Siswa Tunagrahita Kelas III

D. Pelaksanaan Tindakan Siklus I

1. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan siklus I menggunakan metode permainan mencari jejak (*widegames*) dilakukan secara berturut-turut sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan, yaitu 4 kali pertemuan. Terdiri dari satu kali pertemuan 2 jam pelajaran, 1 jam pelajaran 35 menit. Pelaksanaan tindakan menerapkan metode mencari jejak dapat diikuti oleh semua siswa kelas III SDLB yang berjumlah 4 siswa tunagrahita. Adapun pelaksanaan tindakan dengan menerapkan metode mencari jejak adalah sebagai berikut:

a. Pertemuan I

Pelaksanaan tindakan pertemuan I, dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1) Kegiatan apersepsi

Siswa kelas III SDLB dipersiapkan untuk mengikuti pembelajaran dan memperhatikan guru. Sebelum memulai pelajaran guru mengucapkan salam dan melakukan sapaan dengan mengucapkan “selamat pagi”. Kemudian guru dan siswa berdoa bersama-sama sebelum memulai pelajaran. Guru menjelaskan kepada siswa bahwa pada hari ini mereka akan mencari harta karun dengan membaca petunjuk-petunjuk. Guru memberikan pengarahan terhadap siswa untuk mengikuti petunjuk-petunjuk yang telah disiapkan.

2) Kegiatan inti

- a) Guru memberikan peta yang menunjukan lokasi petunjuk guna menemukan harta karun
- b) Guru menjelaskan tentang peta yang diberikan
- c) Siswa membaca peta dan langsung berjalan menuju lokasi
- d) Siswa bekerja sama dalam membaca peta dan mencari petunjuk sampai dapat menemukan harta karun
- e) Setelah menemukan harta karun siswa kembali ke kelas
- f) Guru membuat proses permainan mencari jejak tersebut menjadi sebuah bacaan sederhana dan membuat soal dari bacaan tersebut

3) Kegiatan penutup

- a) Siswa mengerjakan soal yang diberikan oleh guru
- b) Guru dan siswa berdoa untuk mengakhiri pelajaran

b. Pertemuan 2

1) Kegiatan apersepsi

Siswa dipersiapkan untuk mengikuti pembelajaran dan memperhatikan guru. Sebelum memulai pelajaran guru mengucapkan salam dan melakukan sapaan dengan mengucapkan “selamat pagi”. Kemudian guru dan siswa berdoa bersama-sama sebelum memulai pelajaran. Guru mengulang sedikit tentang kegiatan sebelumnya

2) Kegiatan inti

- (1) Guru memberikan petunjuk pertama berupa tulisan kalimat yang menunjukan lokasi

- (2) Siswa membaca petunjuk dan langsung berjalan menuju lokasi
 - (3) Siswa harus menemukan petunjuk untuk menuju lokasi berikutnya
 - (4) Siswa bekerja sama dalam membaca dan mencari petunjuk untuk dapat menemukan harta karun
 - (5) Setelah menemukan harta karun siswa kembali ke kelas
 - (6) Guru membuat proses permainan mencari jejak tersebut menjadi sebuah bacaan sederhana dan membuat soal dari bacaan tersebut
- 3) Kegiatan penutup
- (1) Siswa mengerjakan soal yang diberikan oleh guru
 - (2) Guru dan siswa berdoa untuk mengakhiri pelajaran

c. Pertemuan 3

1) Kegiatan apersepsi

Siswa dipersiapkan untuk mengikuti pembelajaran dan memperhatikan guru. Sebelum memulai pelajaran guru mengucapkan salam dan melakukan sapaan dengan mengucapkan “selamat pagi”. Kemudian guru dan siswa berdoa bersama-sama sebelum memulai pelajaran. Guru mengulang sedikit tentang kegiatan yang telah dilakukan kemarin.

2) Kegiatan Inti

- (1) Guru memberikan petunjuk pertama berupa peta yang menunjukkan lokasi

- (2) Guru menjelaskan gambar yang ada di dalam peta, gambar lokasi yang terdapat petunjuk berada di daerah sekitar tanda bintang
 - (3) Siswa memperhatikan penjelasan guru dengan penuh perhatian dan konsentrasi
 - (4) Siswa membaca peta dengan bekerja sama dan langsung menuju lokasi
 - (5) Siswa mendapatkan tanda bintang yang ditengahnya terdapat tulisan berupa kata
 - (6) Siswa mengumpulkan bintang-bintang yang telah disediakan.
 - (7) Siswa menemukan petunjuk untuk membentuk bintang-bintang tersebut menjadi sebuah kalimat yang menunjukkan letak harta karun di sembunyikan.
 - (8) Setelah menemukan harta karun siswa kembali ke kelas
 - (9) Guru membuat proses permainan mencari jejak tersebut menjadi sebuah bacaan sederhana dan membuat soal dari bacaan tersebut
- 3) Kegiatan penutup
- (1) Siswa mengerjakan soal yang diberikan oleh guru
 - (2) Guru dan siswa berdoa untuk mengakhiri pelajaran

d. Pertemuan 4

Pertemuan keempat peneliti melakukan kegiatan pos tes. Pos tes ini dilakukan untuk mengukur dan mengetahui hasil belajar siswa tentang kemampuan memahami bacaan sederhana melalui metode permainan mencari jejak. Guru memberikan tes kemampuan memahami bacaan

dengan 20 nomor pilihan ganda. Selain itu guru juga melakukan tanya jawab terhadap siswa tentang perasaannya setelah melakukan pelajaran dengan menerapkan metode permainan mencari jejak.

E. Deskripsi Data Kemampuan Memahami Bacaan Pascatindakan Siklus I

Data hasil belajar siswa tunagrahita setelah diberikan tindakan siklus I mengalami perubahan yang cukup baik, hal tersebut terlihat setelah siswa diberikan *post test*. Data pasca tindakan siklus I dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Perubahan perilaku

Siswa tunagrahita yang awalnya pasif atau kurang partisipasi dalam pembelajaran, kini aktif dalam pembelajaran. Sebelum diberikan tindakan dengan metode permainan mencari jejak dalam memahami bacaan, anak hanya membaca saja.

Setelah siswa diberikan tindakan dengan metode permainan mencari jejak, siswa lebih siap dan berpartisipasi dalam pembelajaran. Siswa juga tidak bosan dan jenuh dengan pembelajaran yang dilakukan di luar kelas, sehingga dengan metode permainan mencari jejak anak merasa senang dan lebih fokus dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu siswa akan lebih mudah untuk mengerti dan memahami suatu bacaan.

Penerapan metode tersebut juga membawa dampak positif bagi siswa dalam kegiatan pembelajaran. Hal tersebut terbukti siswa yang biasanya mengikuti pembelajaran dengan kurang aktif, dengan menerapkan metode permainan mencari jejak menimbulkan siswa sangat antusias dan menikmati pembelajaran karena dalam kegiatan pembelajaran, siswa lebih merasa kegiatan pembelajaran hanya seperti bermain.

2. Perubahan hasil belajar

Hasil belajar yang diharapkan dari pelaksanaan tindakan pada siklus I adalah adanya peningkatan kemampuan memahami bacaan sederhana siswa tunagrahita kelas III sekolah dasar yang dikenai tindakan berupa penerapan metode permainan mencari jejak dengan kriteria keberhasilan tindakan adalah 65.

Untuk lebih jelasnya perubahan hasil belajar tentang kemampuan memahami bacaan sederhana dapat ditunjukkan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 4. Kemampuan memahami bacaan sederhana siswa tunagrahita kelas III sekolah dasar pasca tindakan siklus I

No	Nama Subyek	Total soal	Total jawaban benar	Skor Pencapaian
1	Nami	20	11	55
2	Zoro	20	8	40
3	Luffy	20	13	65
4	Usop	20	9	45

Berdasarkan dari hasil pos tes siklus I semua keempat subyek menunjukkan adanya peningkatan dibandingkan dengan hasil pre test. Nami memperoleh skor sebesar 55, Zoro mencapai skor sebesar 40, Luffy mencapai skor sebesar 65, dan Usop mencapai skor sebesar 45. Berikut ini data nilai *post test* siklus I yang dicapai oleh subyek:

a. Subyek 1 (Nami)

Nami memperoleh skor 55 meskipun belum mencapai batas ketuntasan minimal tetapi secara Persentase peningkatan Nami lebih tinggi dibanding dengan lainnya. Skor yang diperoleh Nami, merupakan hal yang mungkin untuk dicapainya karena Nami merupakan siswa yang

mengikuti pembelajaran memahami bacaan dengan penuh perhatian dan aktif. Dalam mengikuti pembelajaran apabila siswa belum paham, ia berani untuk bertanya. Selain itu Nami juga mulai lancar dalam hal membaca meskipun masih agak kesulitan dalam memahami bacaan

b. Subyek 2 (Zoro)

Skor yang terendah diperoleh oleh Zoro dengan nilai 40. Skor tersebut masih jauh dengan kriteria yang telah ditentukan dan belum sesuai dengan yang diharapkan.

Ketika mengerjakan soal tes kemampuan memahami bacaan, Zoro selalu mengerjakan dengan cepat sekali bahkan dia paling cepat apabila dibandingkan dengan teman-temannya. Namun, dalam hal membaca Zoro belum lancardan masih di eja. Sehingga dalam memahami isi dari bacaan Zoro mengalami kesulitan dan hanya asal-asalan dalam menjawab soal

c. Subyek 3 (Luffy)

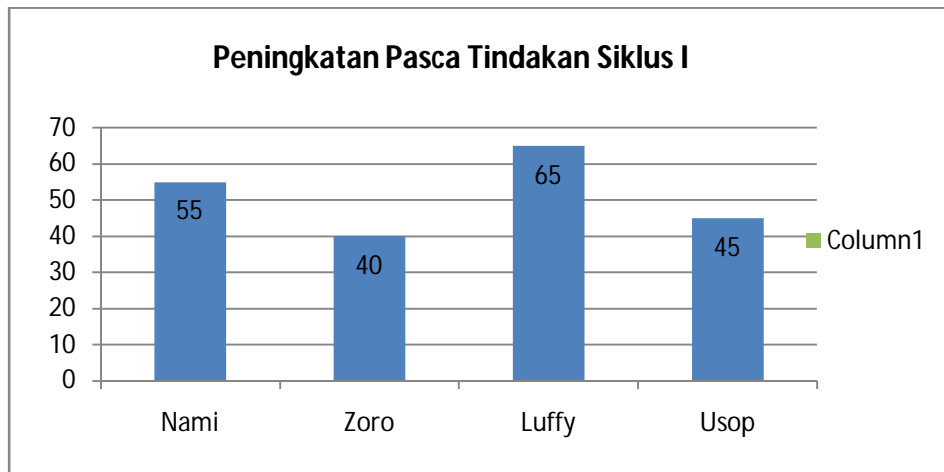
Luffy memperoleh skor tertinggi, bahkan sudah mencapai kriteria keberhasilan yang telah ditentukan yaitu sebesar 65. Skor yang diperoleh Luffy, merupakan hal yang mungkin untuk dicapainya karena Luffy merupakan siswa dengan kemampuan awal yang lebih dibanding dengan siswa yang. Selain itu Luffy juga dalam hal membaca sudah lancar dan ia mudah sekali untuk memahami instruksi

d. Subyek 3 (Usop)

Setelah diberi tindakan pada siklus I Usop memperoleh skor sebesar 45. Apabila dibandingkan dengan pencapaian skor *pre test* Usop menunjukkan adanya peningkatan, namun peningkatan tersebut belum mencapai kriteria keberhasilan.

Ketika mengikuti pembelajaran, subyek terlihat mengikutinya dengan penuh perhatian dan konsentrasi. Namun, ketika diberikan pertanyaan anak terlihat bingung dan asal menjawab. Sehingga guru sering berfikir pandangan anak fokus memperhatikan atau hanya melamun.

Dalam mengerjakan soal *pos test* siklus I, Usop mengerjakan sambil mengobrol dengan teman disampingnya. Sehingga Usop selalu selesai paling lambat dibandingkan dengan teman-temannya. Setelah teman-temannya selesai mengerjakan kemudian jawaban dikumpulkan ke guru, baru Usop ini mengerjakan dengan tergesa-gesa sehingga skor yang dicapai tidak optimal dan masih di bawah standar. Hasil *pos tes* kemampuan memahami bacaan siswa tunagrahita kelas I dengan menerapkan metode mencari jejak pada siklus I dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 4. Grafik Kemampuan Memahami Bacaan Pasca tindakan Siklus I

1. Observasi

Tahap observasi dari penelitian tindakan kelas ini adalah pengamatan. Pengamatan dilakukan selama pelaksanaan tindakan siklus I berlangsung. Hal yang diamati adalah:

a. Proses Pembelajaran

Proses pembelajaran memahami bacaan dilakukan di dalam kelas dan di luar kelas. Dalam pembelajaran memahami bacaan dengan metode mencari jejak dapat berjalan dengan baik karena semua siswa mengikuti pembelajaran dengan penuh perhatian dan antusias. Dalam prosesnya siswa mampu menyelesaikan permainan.

b. Siswa

Pengamatan yang dilakukan adalah sikap siswa saat memainkan permainan mencari jejak. Dalam membaca petunjuk terkadang siswa masih kebingungan dan bertanya kepada guru.

F. Pembahasan Siklus I

1. Peningkatan kemampuan memahami bacaan siswa tunagrahita dengan metode permainan mencari jejak pada siklus I

Berdasarkan hasil *post test* setelah diberi tindakan siklus I, kemampuan memahami bacaan pada siswa tunagrahita mengalami peningkatan dibandingkan dengan *pre test* sebelum diberikan tindakan. Peningkatan siswa pada kemampuan memahami bacaan ditunjukkan dengan peningkatan dari hasil *pre test* dan *pos test* siklus I. agar lebih jelas, peningkatan kemampuan memahami bacaan siswa tunagrahita tersaji dalam tabel di bawah ini:

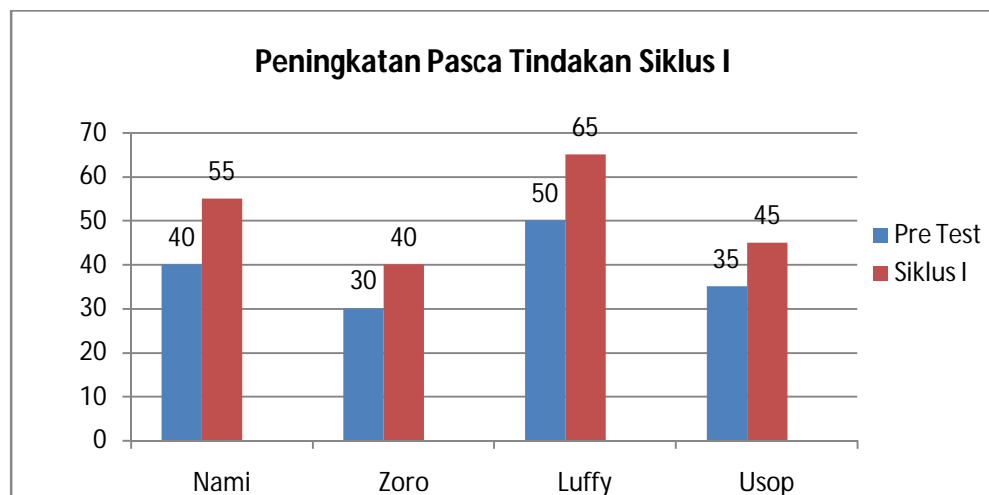
Tabel 5. Peningkatan kemampuan memahami bacaan siswa tunagrahita kelas dasar III pada *pre test* dan *pos test* siklus I

No	Subyek	<i>Pre Test</i>	Siklus I	Peningkatan
		Skor Pencapaian	Skor pencapaian	
1	Nami	40	55	37,5%
2	Zoro	30	40	33,3%
3	Luffy	50	65	30%
4	Usop	35	45	28,6%

Berdasarkan dengan tabel di atas, hasil *post test* setelah tindakan siklus I dapat diketahui pencapaian nilai kemampuan memahami bacaan setelah diberikan tindakan siklus I, subyek 1 menunjukkan peningkatan sebesar 37,5%, dibandingkan dengan hasil sebelum tindakan yaitu skor yang dicapai 40 menjadi 55. Subyek 2 sebelum diberi tindakan mencapai skor 30, setelah diberikan tindakan dengan metode mencari jejak menunjukkan peningkatan sebesar 33,3% menjadi 40. Subyek 3, sebelum diberikan tindakan memperoleh skor pencapaian 50. Setelah diberikan tindakan menunjukkan peningkatan sebesar 30% yaitu skor yang dicapai dari skor 50 menjadi 60.

Sedangkan subyek 4 sebelum diberi tindakan skor pencapaian 35 setelah diberi tindakan menunjukkan peningkatan sebesar 28,6% menjadi 45

Pencapaian skor di atas juga menunjukkan adanya peningkatan dari keempat subyek, meskipun dari keempat subyek tersebut hanya satu yang dapat mencapai kriteria keberhasilan yang telah ditentukan yaitu mencapai skor 65. Sedangkan ketiga siswa belum berhasil mencapai skor yang telah ditentukan. Hasil pencapaian kemampuan memahami bacaan pada anak tunagrahita pada saat pre tes dan post tes setelah tindakan siklus I dapat disajikan ke dalam gambar sebagai berikut:



Gambar 5. Grafik kemampuan memahami bacaan siswa tunagrahita kelas III sekolah dasar pada *pre test* dan *pos test* siklus I

Hasil dari pelaksanaan tindakan siklus I dengan diterapkannya metode mencari jejak menunjukkan bahwa semua subyek telah mengalami peningkatan dalam memahami bacaan, peningkatan tersebut dapat dilihat dari yang tadinya siswa tidak bisa menjawab soal dari bacaan menjadi bisa menjawab dengan benar. Keempat subyek telah menunjukkan adanya peningkatan, tetapi hanya satu siswa yang memenuhi kriteria keberhasilan.

Keberhasilan yang dicapai tidak lepas dari antusias anak yang tinggi dalam mengikuti proses pembelajaran. Bentuk permainan yang menarik dan juga terdapat *reward* membuat anak lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran

2. Refleksi

Tahap refleksi penelitian tindakan kelas ini adalah kegiatan yang dilakukan untuk mengungkapkan kembali yang telah dilakukan, mengurai informasi dan membahas lebih dalam tentang kelebihan dan kelemahan tindakan tersebut.

Dalam tahap refleksi ini peneliti dan guru kolaborator juga melakukan evaluasi dari pembelajaran memahami bacaan yang telah dilakukan. Hal ini untuk mengetahui seberapa besar pengaruh dan peningkatan kemampuan membaca pemahaman pada anak tunagrahita dengan metode permainan mencari jejak.

Berdasarkan hasil pos tes atau setelah diberi tindakan siklus I dalam tes memahami bacaan siswa mengalami peningkatan dibandingkan dengan hasil pre tes atau sebelum diberi tindakan, namun peningkatan tersebut belum optimal sesuai dengan yang diharapkan karena belum dapat mencapai kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu siswa belum mencapai 65%.

Pelaksanaan tindakan siklus I dapat terlaksana dengan baik, namun terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan selama proses pembelajaran. Berdasarkan pengamatan hal yang harus diperhatikan tersebut adalah:

- a. Pemberian *reward* dapat meningkatkan antusias belajar anak
- b. Dalam membaca petunjuk terkadang siswa masih kebingungan dan bertanya kepada guru.
- c. Terdapat satu siswa (Zoro) yang dalam membaca belum lancar sehingga saat proses permainan mencari jejak anak hanya mengikuti temannya saja tanpa ikut membaca petunjuk yang di sediakan

Hambatan-hambatan di atas harus lebih diperhatikan dalam pembelajaran memahami bacaan dan sebaiknya peneliti mengatasi permasalahan tersebut supaya upaya peningkatan kemampuan memahami bacaan dengan menerapkan metode permainan mencari jejak dapat berhasil sesuai dengan yang telah direncanakan. Meskipun terdapat hambatan-hambatan di atas, secara keseluruhan pelaksanaan metode permainan mencari jejak dalam meningkatkan kemampuan memahami bacaan dapat berjalan dengan lancar.

Seiring dengan hambatan yang terjadi juga terdapat dampak positifnya yaitu dengan menerapkan metode permainan mencari jejak dalam pembelajaran membaca pemahaman (memahami bacaan sederhana) siswa sangat antusias dalam mengikuti pembelajaran, siswa juga merasa senang karena belajar sambil bermain dan anak tidak merasa bosan karena pembelajaran dilakukan di luar kelas. Selain itu siswa juga lebih aktif dan partisipasi dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan dari hasil tes dari tindakan siklus I, pengamatan dan refleksi yang telah dilakukan, hasil belajar yang diperoleh siswa dirasa belum optimal

dengan yang diharapkan. Dilihat dari hasil tersebut guru kolaborator dan peneliti memutuskan untuk melaksanakan tindakan siklus II.

G. Pelaksanaan Tindakan Siklus II

1. Perencanaan

Rencana tindakan siklus II ini, mengacu pada hasil refleksi dan merupakan tindak lanjut dari tindakan siklus I. Pelaksanaan tindakan siklus II terdiri dari 3 kali pertemuan setiap pertemuan 2 jam pelajaran @35 menit. Berdasarkan dari hasil pengamatan dan refleksi, tindakan yang akan diberikan pada siklus II adalah sebagai berikut:

- a. Guru menjelaskan kembali tentang tahap-tahap pelaksanaan metode permainan mencari jejak
- b. Pemberian *reward* pada siswa dirasa cukup efektif sehingga masih digunakan pada tindakan siklus II
- c. Memberi metode gambar pada tulisan untuk memudahkan siswa dalam memahami maksud dari bacaan
- d. Memberikan bimbingan yang lebih pada siswa yang masih kesulitan membaca dan membantu dalam memahami isi bacaan.

2. Pelaksanaan Tindakan

Untuk pelaksanaan tindakan siklus II ini dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan dilakukan selama 3 hari berturut-turut sesuai dengan jadwal yang telah disepakati antara peneliti dengan guru kolaborator. Pelaksanaan tindakan diikuti oleh semua siswa tunagrahita kelas I sekolah dasar yang

berjumlah 4 siswa. Adapun pelaksanaan tindakan dengan menggunakan metode permainan mencari jejak adalah sebagai berikut:

a. Pertemuan I

1) Kegiatan apersepsi

Guru mengkondisikan siswa untuk siap mengikuti pelajaran. Guru masuk kelas mengucapkan salam dan mengajak siswa untuk berdoa. Guru juga mengingatkan siswa tentang metode permainan mencari jejak. Guru juga menjelaskan tentang langkah-langkah yang dilakukan dengan metode permainan mencari jejak.

2) Kegiatan inti

- a) Guru memberikan kertas kepada siswa, dalam kertas terdapat gambar peta bagian timur dari sekolahan
- b) Sebelum memulai permainan guru menjelaskan tentang gambar-gambar yang ada dalam peta
- c) Guru menanyakan terhadap siswa, sebelum melakukan permainan “apakah kalian sudah jelas?”
- d) Siswa menjawab dengan “jelas pak”
- e) Siswa langsung menuju lokasi pertama.
- f) Siswa bekerja sama dalam membaca peta dan mencari petunjuk sampai dapat menemukan harta karun
- g) Setelah menemukan harta karun siswa kembali ke kelas
- h) Guru membuat proses permainan mencari jejak tersebut menjadi sebuah bacaan sederhana dan membuat soal dari bacaan tersebut

- i) Soal dengan pertanyaan 5W dan 1H
 - j) Guru memberi pengertian tentang cara menjawab soal dengan pertanyaan 5W dan 1H
 - k) Siswa mengerjakan soal yang diberikan oleh guru
- 3) Kegiatan penutup
- a) Siswa mengerjakan soal yang diberikan oleh guru
 - b) Guru dan siswa berdoa untuk mengakhiri pelajaran
- b. Pertemuan II

1) Kegiatan apersepsi

Guru mengkondisikan siswa untuk siap mengikuti pelajaran. Guru masuk kelas mengucapkan salam dan mengajak siswa untuk berdoa. Guru juga mengingatkan siswa tentang metode permainan mencari jejak. Guru juga menjelaskan tentang langkah-langkah yang dilakukan dengan metode permainan mencari jejak.

2) Kegiatan inti

- a) Guru memberikan petunjuk pertama berupa tulisan kalimat yang menunjukan lokasi
- b) Siswa membaca petunjuk dan langsung berjalan menuju lokasi
- c) Siswa harus menemukan petunjuk untuk menuju lokasi berikutnya
- d) Siswa bekerja sama dalam membaca dan mencari petunjuk untuk dapat menemukan harta karun
- e) Setelah menemukan harta karun siswa kembali ke kelas

- f) Guru membuat proses permainan mencari jejak tersebut menjadi sebuah bacaan sederhana dan membuat soal dari bacaan tersebut
- 3) Kegiatan penutup
 - (1) Siswa mengerjakan soal yang diberikan oleh guru
 - (2) Guru dan siswa berdoa untuk mengakhiri pelajaran
- c. Pertemuan III

Guru memberikan tes tertulis tentang bacaan sederhana dengan soal 5w dan 1H setelah tindakan siklus II, yaitu siswa mengerjakan soal tersebut setelah dibagikan oleh guru. Pelaksanaan tes ini diikuti oleh 4 siswa yang menjadi subyek penelitian.

H. Deskripsi Data Kemampuan Memahami Bacaan Pascatindakan Siklus II

Pelaksanaan tindakan siklus II dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan dilakukan selama 3 hari berturut-turut sesuai dengan jadwal yang telah disepakati antarapeneliti dengan guru kolaborator. Pelaksanaan tindakan diikuti oleh semua siswa tunagrahita kelas I sekolah dasar yang berjumlah 4 siswa.

Siswa tunagrahita setelah diberikan tindakan menunjukkan pada perubahan hasil belajar yang dicapainya dan perubahan pada tingkah laku atau perilakunya pada pembelajaran memahami bacaan setelah diberikan tindakan siklus II dengan menerapkan metode mencari jejak. Perubahan tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Perubahan perilaku

Siswa tunagrahita yang tadinya dalam pembelajaran terlihat pasif dan hanya diam, kini dengan diterapkannya metode permainan mencari jejak

dalam kegiatan pembelajaran memahami bacaan anak sangat antusias untuk mengikuti pembelajaran. Siswa terlihat senang dalam mengikuti pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas dan di luar kelas, hal ini dilakukan supaya anak tidak jenuh dengan pembelajaran yang hanya dilakukan di dalam kelas terus-menerus.

Pelaksanaan metode permainan mencari jejak juga dapat memotivasi siswa untuk belajar, karena belajar yang dilakukan sambil bermain maka pembelajaran itu akan memiliki makna tersendiri bagi siswa. Pembelajaran menjadi menarik dan perhatian siswa akan terfokus dalam pembelajaran. Metode permainan mencari jejak akan menambah wawasan bagi siswa tentang variasi metode yang dapat digunakan dalam pembelajaran.

Perbaikan diberikan terhadap siswa berupa penyederhanaan kalimat yang digunakan. Hal ini bertujuan untuk membantu siswa dalam mempermudah memahami bacaan. Selain itu, perbaikan yang diberikan berupa tulisan dengan gambar pada petunjuk yang diberikan sehingga siswa mempermudah siswa untuk mengerti maksud dari bacaan, mengingat anak tunagrahita yang mengalami kesulitan untuk berfikir abstrak.

2. Perubahan hasil belajar

Hasil yang diharapkan setelah diberikan tindakan siklus II adalah siswa menunjukkan adanya peningkatan kemampuan memahami bacaan siswa tunagrahita kelas dasar I yang diberi tindakan berupa metode permainan mencari jejak dengan kriteria keberhasilan 65. Perolehan nilai tes

kemampuan memahami bacaan siswa tunagrahita setelah diberi tindakan siklus II akan disajikan pada tabel di bawah ini:

Tabel 6. Kemampuan memahami bacaan siswa tunagrahita kelas dasar III setelah tindakan siklus II

No	Nama Subyek	Total soal	Total yang dicapai	Skor pencapaian
1	Nami	20	15	75
2	Zoro	20	14	65
3	Luffy	20	17	85
4	Usop	20	13	70

Tabel di atas menunjukkan hasil tes kemampuan memahami bacaan siswa tunagrahita setelah diterapkan metode permainan mencari jejak dalam pembelajaran kosakata pada siklus II. Hasil yang diperoleh oleh Nami adalah 75. Zoro memperoleh skor 65, Luffy memperoleh skor 85 dan Usop memperoleh skor 70. Penerapan metode permainan mencari jejak pada siklus II dilakukan secara lebih jelas dan mendalam, yaitu berusaha untuk memperbaiki dan mengatasi hambatan yang terdapat pada siklus I. Penerapan metode permainan mencari jejak sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan memahami bacaan anak tunagrahita.

Setelah diberikan tindakan siklus II, menunjukkan hasil belajar yang maksimal dan memperoleh skor sesuai dengan yang diharapkan yaitu sudah mencapai kriteria keberhasilan yang telah ditentukan. Bahkan, keempat subyek sudah mencapai nilai dari KKM yang ditentukan. Berikut ini adalah data *pre test* yang diperoleh oleh keempat subyek:

a. Subyek 1 (Nami)

Hasil yang diperoleh oleh Nami adalah 75 termasuk kategori yang baik. Subyek sudah cukup baik dalam membaca maupun dalam memahami bacaan pada proses pembelajaran berlangsung. Di dalam kelas Nami sangat aktif mengikuti pembelajaran dan memahami instruksi dari guru.

Hasil yang diperoleh Nami setelah diberi tindakan siklus II baik, hal ini terbukti dalam mengikuti pembelajaran memahami bacaan dengan metode permainan mencari jejak sangat antusias dan penuh perhatian. Nami memiliki karakter yang jujur, apabila subyek belum jelas Nami berkata terus terang dengan belum jelas. Pada siklus II ini subyek dikatakan sudah berhasil karena telah mencapai skor di atas kriteria keberhasilan yaitu 65.

b. Subyek 2 (Zoro)

Hasil yang diperoleh oleh Zoro adalah 65. Zoro yang memiliki karakter pendiam dan lebih cenderung pasif saat pelajaran, setelah diberikan pembelajaran memahami bacaan dengan metode permainan mencari jejak terlihat lebih percaya diri dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Dilihat dari kemampuannya Zoro belum dapat membaca dengan lancar sehingga guru memberikan bimbingan yang bersifat individual untuk membantu Zoro untuk dapat berperan didalam permainan sehingga dapat mencapai kriteria skor yang ditentukan.

c. Subyek 2 (Luffy)

Hasil yang dicapai oleh Luffy adalah 85 termasuk nilai yang baik. Dalam mengikuti pembelajaran memahami bacaan dengan menerapkan metode permainan mencari jejak, subyek dapat mengikutinya dengan penuh rasa senang dan sangat antusias. Luffy di dalam kelas termasuk siswa yang aktif dan mudah untuk menerima pelajaran yang diberikan sehingga memperoleh nilai yang memuaskan

Dalam proses pembelajaran memahami bacaan melalui permainan mencari jejak subyek selalu mengarahkan teman-temannya dan yang paling banyak berperan didalam kegiatan bermain.

d. Subyek 4 (Usop)

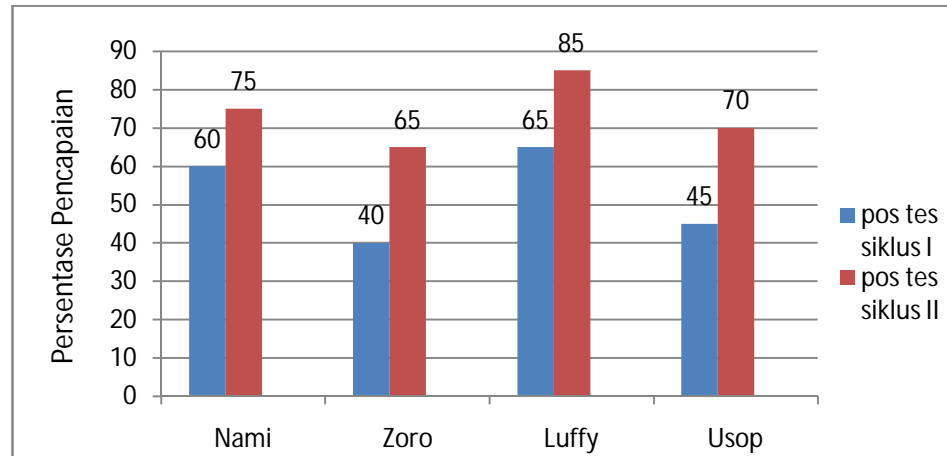
Usop memperoleh skor 70 hasil tersebut sudah cukup baik. Usop yang memiliki karakter yang hampir sama dengan Zoro sehingga anak juga cenderung pasif pada saat proses pelajaran, setelah diberikan pembelajaran memahami bacaan dengan metode permainan mencari jejak terlihat lebih percaya diri dalam mengikuti pelajaran.

Didalam perlakuanya sama seperti Zoro, Usop belum dapat membaca dengan lancar sehingga guru memberikan bimbingan yang bersifat individual untuk membantunya untuk dapat berperan didalam permainan.

Hasil belajar Siswa setelah diberi tindakan siklus II menunjukkan adanya peningkatan yaitu mencapai skor sebesar 70 dibandingkan pascatindakan siklus I. Hasilnya pun telah mencapai KKM yang telah ditentukan yaitu sebesar 65. Walaupun hasil yang dicapai Zoro dan Usop

sama dengan KKM, namun perjuangan dan usahanya perlu dihargai dan dipertahankan..

Untuk memperjelas hasil *post test* kemampuan memahami bacaan siswa tunagrahita kelas III dengan menggunakan metode permainan mencari jejak pada siklus II disajikan pada gambar berikut:



Gambar 6. Grafik Kemampuan Memahami Bacaan Pascatindakan Siklus II

3. Observasi

Pengamatan yang dilakukan pasca tindakan siklus II adalah:

a. Siswa

Setelah diterapkannya metode mencari jejak pasca tindakan siklus II, dalam pembelajaran memahami bacaan siswa mengikuti dengan penuh perhatian dan rasa antusias yang tinggi. Siswa juga memiliki rasa yang semangat dan rasa percaya diri untuk membaca.

b. Guru

Guru merasa mudah untuk menerapkan metode mencari jejak, karena guru merasa sudah terbiasa. Guru dalam melakukan tahap-tahap dari metode mencari jejak juga sudah benar dan runtut, sehingga dapat

menyampaikan materi secara runtut sesuai dengan tahapannya akan mudah siswa untuk memahaminya.

I. Pemahasan Siklus II

1. Peningkatan kemampuan memahami bacaan siswa tunagrahita dengan metode permainan mencari jejak pada siklus II

Berdasarkan dari hasil tindakan siklus II, tentang memahami bacaan pada anak tunagrahita meningkat dibandingkan dari hasil pos test siklus I. Peningkatan Kemampuan Memahami Bacaan anak tunagrahita ditunjukkan peningkatan yang cukup optimal pada post tes pada tindakan siklus II.

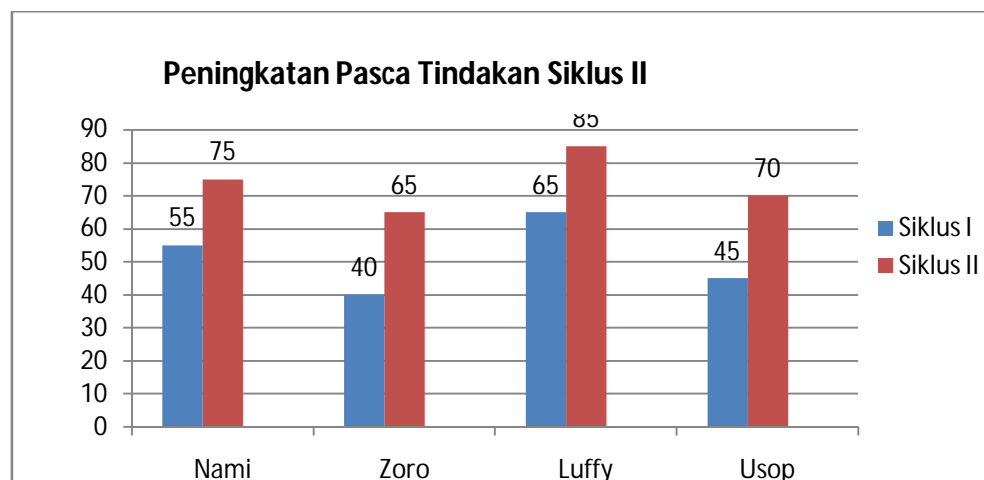
Dapat dilihat dari hasil post tes siklus II bahwa keempat subyek mengalami peningkatan yang optimal, hal ini terbukti siswa dapat mencapai skor sesuai dengan kriteria keberhasilan yang telah ditentukan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 7. Peningkatan Kemampuan memahami bacaan siswa tunagrahita kelas dasar I pada siklus I dan siklus II

No	Subyek	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
		Skor Pencapaian	Skor Pencapaian	
1	Nami	55	75	36,3%
2	Zoro	40	65	62,5%
3	Luffy	65	85	38,4%
4	Usop	45	70	55,5%

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa keempat subyek mengalami peningkatan yang optimal dalam kemampuan memahami bacaan, hal itu dapat diketahui dari nilai subyek 1 yang pada *pos test* siklus I mencapai skor 55 meningkat menjadi 75. Sedangkan untuk subyek 2 juga menunjukkan adanya peningkatan yaitu dari 40 meningkat menjadi 65. Subyek 3 yang menunjukkan adanya peningkatan yaitu dari skor yang dicapai sebesar 65 meningkat menjadi 85. Hal tersebut juga tidak berbeda dengan Subyek 4

yang menunjukkan adanya peningkatan yaitu dari skor yang dicapai sebesar 45 meningkat menjadi 70. Setelah diberikan tindakan siklus II, pencapaian skor keempat subyek menunjukkan peningkatan dan memenuhi kriteria keberhasilan yang telah ditentukan yaitu mencapai skor 65. Peningkatan ini ditunjukkan oleh keempat subyek yang memperoleh skor di atas kriteria keberhasilan, hal ini merupakan peningkatan pencapaian skor yang optimal. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada grafik di bawah ini:



Gambar 7. Grafik Peningkatan kemampuan memahami bacaan siswa tunagrahita kelas dasar I pascatindakan siklus II

2. Peningkatan kemampuan memahami bacaan siswa tunagrahita dengan metode permainan mencari jejak pada siklus I dan siklus II

Kemampuan Memahami Bacaan pada siswa tunagrahita mengalami peningkatan setelah diterapkannya metode permainan mencari jejak dari siklus I dan siklus II. Hal ini terbukti pada perubahan tingkah laku siswa ketika mengikuti pembelajaran membaca dan menunjukkan adanya perubahan pada hasil belajar siswa.

Perubahan perilaku ditunjukkan siswa dalam proses pembelajaran yaitu siswa yang awalnya cenderung kurang aktif dan pasif, ketika diterapkannya

metode mencari jejak siswa tersebut menjadi aktif dan mau untuk bertanya. Siswa yang kurang percaya diri dan pemalu menjadi lebih berani untuk bertanya. Selain itu siswa juga merasa senang mengikuti pembelajaran memahami bacaan dengan metode mencari jejak, karena pembelajaran yang dilakukan di luar kelas sehingga anak bebas untuk mengekspresikan diri dan tidak mudah bosan/ jenuh.

Perubahan hasil belajar siswa menunjukkan adanya peningkatan dapat dilihat setelah siswa diberikan tes yang dilakukan ketika pembelajaran selesai atau pada akhir siklus. Untuk memperjelas hasil belajar siswa tunagrahita kelas I tentang kemampuan memahami bacaan tersaji dalam tabel berikut ini:

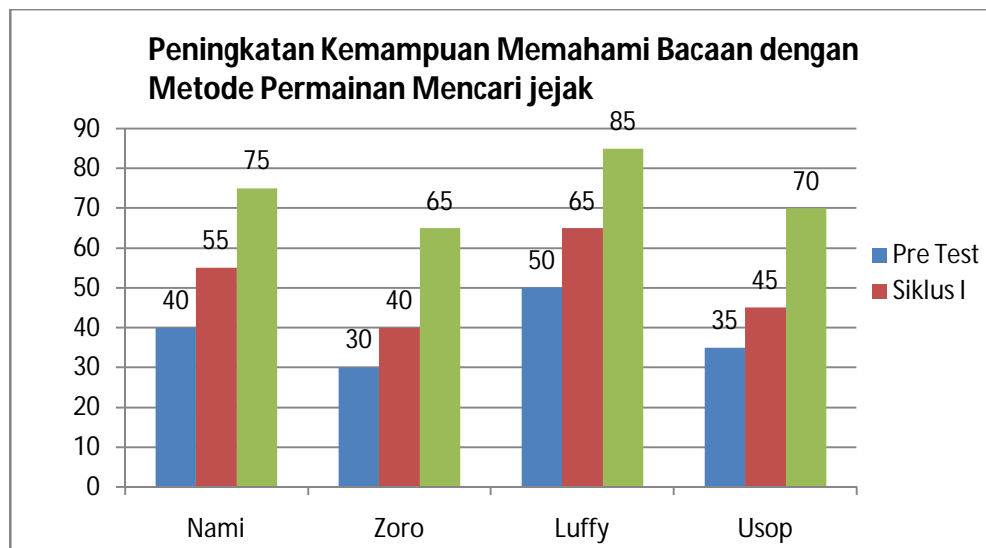
Tabel 8. Kemampuan memahami bacaan siswa tunagrahita kelas dasar I pada *pre test*, *pos test* siklus I dan *post tes* siklus II

No	Subyek	Pre Test	Siklus I	Siklus II
		Pencapaian	Pencapaian	Pencapaian
1.	Nami	40	55	75
2.	Zoro	30	40	65
3.	Luffy	50	65	85
4	Usop	35	45	70

Berdasarkan hasil belajar yang disajikan pada tabel di atas, diketahui nilai *pre test*/ sebelum diberikan tindakan subyek 1 adalah 40, setelah diberikan tindakan siklus I meningkat menjadi 55 yang kemudian pasca siklus II meningkat menjadi 75. Sedangkan untuk subyek 2 pada *pre test* memperoleh skor 30 kemudian *pos test* siklus I meningkat menjadi 40 dan setelah diberikan tindakan siklus II meningkat menjadi 65. Subyek 3 pada *pre test* memperoleh skor 50 kemudian *pos test* siklus I meningkat menjadi 65 dan setelah diberikan tindakan siklus II meningkat menjadi 85. Subyek 4 pada

pre test memperoleh skor 35 kemudian *pos test* siklus I meningkat menjadi 45 dan setelah diberikan tindakan siklus II meningkat menjadi 70

Selain itu siswa yang sudah mencapai KKM juga menunjukkan adanya peningkatan, yang tadinya diberikan *pre test* atau sebelum diberi tindakan belum ada yang memenuhi KKM. Setelah pada siklus I diberikan tindakan meningkat ada 1 siswa yang sudah mampu untuk mencapai KKM, kemudian karena guru dan peneliti dalam memberikan tindakan belum merasa berhasil maka guru dan peneliti merencanakan untuk memberikan tindakan siklus II. Setelah siswa diberikan tindakan siklus II dan diberikan tes belajar akhir, guru dan peneliti merasa bangga dan berhasil karena semua siswa dapat mencapai KKM yang telah ditentukan. Peningkatan hasil belajar siswa tentang kemampuan memahami bacaan dapat mengamati grafik berikut ini:



Gambar 8. Grafik kemampuan memahami bacaan siswa tunagrahita kelas dasar I pada *pre test*, *post test* siklus I dan *post tes* siklus II

Peningkatan penguasaan kosakata siswa tunagrahita kelas I menunjukkan peningkatan dari *pre test* sampai dengan tindakan pada siklus II. Penerapan

metode permainan mencari jejak dalam pembelajaran memahami bacaan pada siswa tunagrahita kelas III di SLB N 1 Bantul Yogyakarta, mendapatkan respon yang positif dan baik dari guru maupun siswa.

Peningkatan kemampuan memahami bacaan dalam penelitian ini tidak terlepas dari beberapa perbaikan yang telah dilakukan dari tindakan siklus I ke tindakan selanjutnya yaitu siklus II. Beberapa perbaikan yang dilakukan yaitu memberi gambar pada kertas petunjuk untuk memudahkan siswa dalam membaca petunjuk dan mengerti maksud dari bacaan tersebut. Guru juga memberikan bimbingan individual pada siswa yang kurang lancar membaca sehingga kemampuan membacanya menjadi lebih baik dan dapat memahami bacaan

4. Refleksi Siklus II

Berdasarkan hasil tes atau setelah diberi tindakan siklus II dalam tes memahami bacaan siswa mengalami peningkatan dan dapat mencapai kriteria keberhasilan yang telah ditentukan yaitu mencapai skor 65.

Pelaksanaan tindakan siklus II dapat berjalan dengan baik, namun terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan selama proses pembelajaran.

Berdasarkan pengamatan hal yang harus diperhatikan tersebut adalah:

- a. Pemberian *reward* dapat meningkatkan antusias belajar anak.
- b. Pemberian gambar dapat memudahkan siswa dalam memahami maksud dari bacaan
- c. Bimbingan individual untuk anak yang masih mengalami kesulitan dirasa cukup efektif

Beberapa hal diatas dapat dijadikan acuan untuk program pembelajaran selanjutnya. Berdasarkan hasil tes tindakan siklus II, pengamatan dan refleksi yang telah dilakukan, hasil belajar yang diperoleh siswa cukup optimal sesuai yang diharapkan.

J. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis yang dapat digunakan untuk penelitian ini adalah pengujian hipotesis terhadap 2 sampel berpasangan dengan uji wilcoxon. Pada pengujian hipotesis ini dilakukan dengan SPSS melalui *wilcoxon signed ranks test*

Tabel 9. Data kemampuan memahami bacaan siswa tunagrahita kelas dasar I pada *pre test* dan *post tes* siklus II

No	Subyek	Pre Test	Siklus II
		Skor Pencapaian	Skor Pencapaian
1.	Nami	40	75
2.	Zoro	30	65
3.	Luffy	50	85
4	Usop	35	70

H0 : permainan mencari jejak tidak dapat meningkatkan kemampuan membaca pemahaman pada anak tunagrahita ringan kelas III di SLB N 1 Bantul.

Ha : permainan mencari jejak dapat meningkatkan kemampuan membaca pemahaman pada anak tunagrahita ringan kelas III di SLB N 1 Bantul.

H0 diterima jika nilai α hitung $>$ nilai α , sebaliknya H0 ditolak jika nilai $\text{asympt sig} <$ nilai α

Ranks

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
SESUDAH – SEBELUM	Negative Ranks	0(a)	.00	.00
	Positive Ranks	4(b)	2.50	10.00
	Ties	0(c)		
	Total	4		

a SESUDAH < SEBELUM

b SESUDAH > SEBELUM

c SESUDAH = SEBELUM

Test Statistics(b)

	SESUDAH – SEBELUM
Z	-2.000(a)
Asymp. Sig. (2-tailed)	.046

a Based on negative ranks.

b Wilcoxon Signed Ranks Test

Berdasarkan uji statistik wilcoxon dengan SPSS 11.5 didapatkan nilai $Z = 2$ dan α hitung = 0,046, karena nilai α hitung lebih kecil dari nilai α maka H_0 ditolak dan H_a diterima sehingga pada tingkat kepercayaan 95% ($\alpha = 0,05$) bisa disimpulkan terdapat perbedaan sebelum dan sesudah digunakannya permainan mencari jejak untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman pada anak tunagrahita ringan kelas III di SLB N 1 Bantul.

K. Pembahasan Hasil Penelitian

Tindakan dalam penelitian ini diberikan untuk meningkatkan Kemampuan Memahami Bacaan pada siswa tunagrahita yang pelaksanaannya dilakukan dalam dua siklus. Setelah melakukan *pre tes*, maka siswa diberikan tindakan berupa penerapan metode permainan mencari jejak. Skor yang diperoleh Luffy sudah memenuhi kriteria keberhasilan yaitu sebesar 65%, sedangkan Nami,

Zoro, dan Usop belum mencapai kriteria keberhasilan meskipun sudah ada peningkatan dalam kemampuan memahami bacaan.

Peningkatan kemampuan membaca siswa dapat dilihat dari tugas yang diberikan guru. Didalam prosesnya Nami dapat menyelesaikan tugas yang diberikan guru mengenai bacaan tentang proses permainan mencari jejak yang telah dilaksanakan. Selain itu Nami dalam melakukan kegiatan tersebut sangat antusias dan semangat untuk melakukannya, hal ini terlihat ketika pembelajaran memahami bacaan dengan metode permainan mencari jejak Nami sangat aktif. Nami dapat bekerja sama dengan temannya untuk menemukan petunjuk harta karun. Zoro dalam kemampuan membaca masih rendah dibandingkan dari temannya, sehingga dalam memahami bacaan menjadi lebih sulit dibandingkan dengan yang sudah lancar dalam membaca. Hal itu dapat dilihat setelah anak membaca bacaan dan guru member pertanyaan anak masih kebingungan. Dalam pembelajaran Zoro kurang aktif dan cenderung pendiam saat berunding dengan temanya, dan menunggu temanya. Zoro juga memiliki rasa malu bertanya apabila terdapat materi yang kurang jelas. Hal itu terbukti ketika pembelajaran kosakata dilontarkan pertanyaan, Zoro hanya diam dan menjawab dengan kata “tidak tahu”.

Hasil dari pelaksanaan tindakan siklus I dengan diterapkannya metode mencari jejak menunjukkan bahwa semua subyek telah mengalami peningkatan dalam memahami bacaan, peningkatan tersebut dapat dilihat dari yang tadinya siswa tidak bisa menjawab soal dari bacaan menjadi biasa menjawab dengan

benar. Keempat subyek telah menunjukkan adanya peningkatan, tetapi hanya satu siswa yang memenuhi kriteria keberhasilan.

Peningkatan kemampuan memahami bacaan dalam penelitian ini tidak terlepas dari beberapa perbaikan yang telah dilakukan dari tindakan siklus I ke tindakan selanjutnya yaitu siklus II. Beberapa perbaikan yang dilakukan yaitu memberi gambar pada kertas petunjuk untuk memudahkan siswa dalam membaca petunjuk dan mengerti maksud dari bacaan tersebut. Selain itu guru memberikan bimbingan individual pada siswa yang kurang lancar membaca sehingga kemampuan membacanya menjadi lebih baik dan dapat memahami bacaan

Siklus II dimulai dengan menjelaskan tentang metode permainan mencari jejak yaitu sarana yang sedikit “memaksa” seseorang untuk membaca sehingga dapat menyelesaikan permainan. Dengan menjelaskan secara rinci tahap-tahap metode mencari jejak akan memudahkan siswa untuk memahaminya dan membantu siswa untuk melaksanakannya. Pembelajaran memahami bacaan dengan menerapkan metode mencari jejak siswa akan lebih memahami tentang kegiatan yang dilakukan, karena siswa melakukannya secara langsung sehingga pembelajaran tersebut akan lebih bermakna bagi siswa. Pada tindakan siklus II tentang kemampuan memahami bacaan dengan menerapkan metode permainan mencari jejak keempat subyek menunjukkan adanya peningkatan yang cukup maksimal apabila dibandingkan dengan tindakan pada siklus I. Hal ini terbukti, dengan nilai yang dicapai siswa telah mencapai batas ketuntasan minimal. Kegiatan yang dilakukan dalam memahami bacaan dengan menerapkan metode mencari jejak adalah membaca petunjuk dan memahami isi bacaan pada

petunjuk, berjalan mencari petunjuk berikutnya sampai menemukan harta karun. Setelah permainan selesai guru membuat soal bacaan tentang kegiatan mencari jejak yang telah dilaksanakan.

Metode permainan mencari jejak merupakan metode yang dapat mendorong dalam pembelajaran memahami bacaan. Metode ini mudah dalam melaksanakannya dan sesuai untuk diterapkan pada siswa tunagrahita karena siswa dapat terlibat langsung dalam kegiatan sehingga siswa tunagrahita lebih mudah untuk memahami.

Setelah diterapkannya metode permainan mencari jejak dalam pembelajaran memahami bacaan membawa dampak yang baik bagi siswa tunagrahita. Dampak tersebut antara lain perubahan hasil belajar, perubahan perilaku dalam kegiatan pembelajaran. Perubahan hasil belajar dapat dilihat dari hasil belajar siswa sebelum diberi tindakan dan setelah diberi tindakan dengan metode permainan mencari jejak. Perubahan perilaku siswa ditunjukkan bahwa ketika pembelajaran berlangsung siswa yang awalnya pemalu dan pendiam menjadi lebih aktif dan berpartisipasi. Siswa yang kurang memperhatikan pembelajaran, suka mengganggu teman setelah diterapkannya metode mencari jejak siswa menjadi lebih fokus dan memperhatikan bahkan siswa terlihat senang mengikuti pembelajaran memahami bacaan.

Berdasarkan hasil pencapaian subyek dalam penelitian ini menunjukkan penerapan metode permainan mencari jejak dalam pembelajaran memahami bacaan memuaskan bagi guru dan peneliti, karena subyek mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan. Ini sesuai dengan beberapa penelitian yang

relevan kemampuan membaca dan menulis dapat ditingkatkan melalui kegiatan yang menyenangkan dan dalam suasana yang disukai anak yang dilakukan magfirotun (2012) dalam penelitian Muniroh (2013:45). Santrock (2002) dalam Pertiwi & Sugiyanto (2007 : 5) mengemukakan bahwa permainan konstruktif dapat digunakan untuk meningkatkan pembelajaran ketrampilan akademik, ketrampilan berpikir, dan pemecahan masalah pada anak di usia sekolah dasar. Penelitian Levin dkk. (2004) menggunakan mainan untuk merefleksikan apa yang mereka baca dapat meningkatkan pemahaman membaca dalam Pertiwi & Sugiyanto (2007 : 5). Penerapan metode permainan mencari jejak dalam pembelajaran memahami bacaan pada siswa tunagrahita kelas III memperoleh respon dan tanggapan yang positif dari guru maupun siswa.

L. Keterbatasan Penelitian

Penelitian tentang penerapan metode permainan mencari jejak untuk meningkatkan kemampuan memahami bacaan siswa tunagrahita tidak terlepas dari beberapa hambatan yaitu diantaranya:

1. Penelitian ini hanya terbatas pada memahami bacaan tentang kegiatan yang dilakukan siswa dalam proses permainan mencari jejak, sehingga pengetahuan siswa mejadi kurang luas.
2. Uji realibilitas pada tes kemampuan memahami bacaan belum dilaksanakan karena peneliti kesulitan dalam memperoleh subyek yang relevan dengan subyek penelitian.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Permainan mencari jejak dapat meningkatkan kemampuan membaca pemahaman anak tunagrahita kelas III di SLB N 1 Bantul. Peningkatan subyek tentang kemampuan memahami bacaan dapat dilihat dari nilai *post test* yang telah mencapai kriteria keberhasilan yang telah ditentukan yaitu mencapai skor 65. Deskripsi peningkatan kemampuan memahami bacaan subyek adalah pada aspek kata tempat, kalimat perintah dan kalimat tanya dengan 5W dan 1K. Peningkatan kemampuan membaca pemahaman melalui permainan mencari jejak berjalan dalam 2 siklus dengan penambahan beberapa metode seperti pemberian *reward*, metode gambar, dan bimbingan individual sehingga dapat mencapai kriteria keberhasilan yang ditentukan yaitu mencapai skor 65

B. SARAN

Berdasarkan penelitian dan pembahasan, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Hendaknya guru memberikan motivasi kepada siswa supaya memiliki rasa percaya diri dan antusias dalam mengikuti pembelajaran yang lebih baik. Guru memberikan pelajaran tambahan terhadap siswa yang belum mencapai standar KKM yang telah ditentukan dan penggunaan metode pembelajaran yang bervariasi.

2. Bagi Siswa

Dalam mengikuti pembelajaran sebaiknya siswa memperhatikan penjelasan guru dengan sungguh-sungguh. Apabila terdapat materi yang kurang jelas atau belum paham sebaiknya bertanya kepada guru sehingga kesulitan yang dialami dapat teratasi dengan cepat.

3. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini membuktikan bahwa metode permainan mencari jejak dapat meningkatkan kemampuan memahami bacaan siswa tunagrahita. Sebaiknya sekolah memberikan saran terhadap guru untuk mempelajari metode permainan mencari jejak sebagai salah satu sarana dalam pembelajaran memahami bacaan.

DAFTAR PUSTAKA

- Amin. (1995). *Ortopedagogik Anak Tunagrahita*. Bandung: Proyek Pendidikan Tenaga Guru, Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan.
- Andri Bob Sunardi. (2009). *Boyman Ragam Latih Pramuka*. Bandung: Nusa Muda
- Baden Powell. (1907). *Scouting For Boys*. Diakses dari <http://www.thedump.scoutscan.com> pada tanggal 14 Juni 2013 jam 21.00
- Dadan Djuanda. (2006). *Pembelajaran Bahasa Indonesia Yang Komunikatif Dan Menyenangkan*. Jakarta: Direktorat Ketenagaan, Departemen Pendidikan Nasional.
- Ensiklopedia Pramuka. (2013). *Wide Game sebagai Media Pendidikan Kepramukaan*. Diakses dari <http://www.ensiklopediapramuka.com/2013/06/wide-game-sebaga-media-pendidikan.html?> pada tanggal 12 mei 2014 jam 21.00
- Endang Rochyadi Dan Zaenal Alimin. (2005). *Pengembangan Program Pembelajaran Individual Bagi Anak Tunagrahita*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan Dan Ketenagaan Perguruan Tinggi, Departemen Pendidikan Nasional.
- Farida Rahim. (2005). *Pengajaran Membaca Di Sekolah Dasar*. Padang: Bumi Aksara
- Hamzah B. Uno, Nina Lamatenggo, Dan Satria M.A. Koni. (2011). *Menjadi Peneliti PTK Yang Professional*. Jakarta: BumiAksara
- Jos. Daniel Parera. (1993). *Leksikon Istilah Pembelajaran Bahasa*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Komang Agus Aryanta, Wayan Wendra, Gede Artawan. (2014). “*Penggunaan Teknik 5w+1h Untuk Meningkatkan Kemampuan Memahami Unsur Intrinsik Cerpen Melalui Membaca Kritis Di Kelas Vii C Smp Negeri 3 Singaraja*”. Diakses dari <http://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPBS/article/download/2496/2156> pada tanggal 12 mei 2014 jam 21.00
- Maria J. Wantah. (2007) *Pengembangan Kemandirian Anak Tunagrahita Mampu Latih*. Jakarta: Direktorat Ketenagaan, Departemen Pendidikan Nasional.

- Muniroh. 2013. “Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Menjepit Kartu Kata Pada Kelompok B TK Muslimat NU 08 Trompo Kabupaten Kendal Tahun 2012/2013”. Diakses dari library.ikipggrismg.ac.id/.../93d07a039ff5ede6.pdf pada tanggal 12 mei 2014, jam 21.00
- Nur Fatimah. (2007). *Fun Games In Elt*. Yogyakarta: Grafindo Litera Media
- PengKheng Sun. (2011). *Menikmati Belajar Secara Kreatif*. Yogyakarta: Samudra Biru
- Pradytia P. Pertiwi dan Sugiyanto. “Efektivitas Permainan Konstruktif-Aktif untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar”. Fakultas Psikologi Universitas Gadjah Mada. Jurnal Psikologi. Volume 34, No. 2, 151 – 163. Diakses dari <http://jurnal.psikologi.ugm.ac.id/index.php/fpsi/article/view/73/64> pada tanggal 12 mei 2014, jam 21.00
- Sunaryo Kartadinata. (1996). *Psikologi Anak Luar Biasa*. Bandung: Proyek Pendidikan Tenaga Guru, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Saleh Abbas. (2006) *Pembelajaran Bahasa Indonesia Yang Efektif Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Direktorat Ketenagaan, Departemen Pendidikan Nasional.
- Tadkiroatun Musfiroh. (2005). *Bermain Sambil Belajar Dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan Dan Ketenagaan Perguruan Tinggi, Departemen Pendidikan Nasional
- Wina Sanjaya. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Kencana Prenada Media Group.

LAMPIRAN

Lampiran 1.

Jadwal Kegiatan Penelitian

Waktu Penelitian	Kegiatan Penelitian
Minggu I	Pelaksanaan penelitian pada minggu pertama yaitu observasi kegiatan belajar siswa, pendekatan dengan siswa, serta melaksanakan pretes tentang kemampuan membaca siswadan mengumpulkan data siswa serta melakukan koordinasi dengan guru kelas. Pelaksanaan <i>tindakan setelah dilakukan pre test. tindakan I dan II</i> dengan permainan mencari jejak
Minggu II	Pelaksanaan <i>tindakan III</i> dengan permainan mencari jejak dan melakukan <i>Post test I</i> , disinilah siklus I dilaksanakan. Evaluasi siklus I
Minggu III dan Minggu IV	Pelaksanaan <i>tindakan IV, V</i> dan pelaksanaan <i>post test II</i> serta evaluasi siklus II

Lampiran 2. Panduan Observasi Penerapan Permainan Mencari Jejak dan Pengukur Kemampuan Membaca Pemahaman

No.	Komponen	Indikator	Jumlah Item
1.	Keaktifan siswa selama pelajaran berlangsung	1. Ketertarikan mengikuti pelajaran 2. Tanggapan terhadap pertanyaan guru 3. Keaktifan sebagai individu 4. Keaktifan dalam kelompok	4
2.	Kemampuan membaca	1. Lafal 2. intonasi 3. gaya membaca 4. kelancaran	8
3.	Kemampuan membaca pemahaman	1. kata 2. kalimat 3. paragraf 4. bacaan sederhana	12
4.	Pemahaman kalimat tanya	1. apa 2. siapa 3. mengapa 4. kapan 5. dimana 6. bagaimana	6

LEMBAR OBSERVASI KEMAMPUAN AWAL

Satuan Pendidikan : Sekolah Dasar
Kelas : III
Nama : Luffy (samaran)

No	Aspek	Indikator Pemahaman	ya	Tidak	Keterangan
1.	Memahami kata per kata dalam kalimat sederhana	a. Siswa dapat menunjukkan kata kerja b. Siswa dapat menunjukkan kata benda	✓	✓	Masih kebingungan dan malah bertanya baliknya pada guru Sudah mengerti dan dapat menyebutkan tentang kata benda
2.	Mengungkap setting/rincian dan isi bacaan sederhana	a. Siswa dapat menjawab pertanyaan apa b. Siswa dapat menjawab pertanyaan siapa c. Siswa dapat menjawab pertanyaan dimana d. Siswa dapat menjawab pertanyaan kapan e. Siswa dapat menjawab pertanyaan mengapa f. Siswa dapat menjawab pertanyaan bagaimana	 ✓ ✓ ✓	✓ ✓ ✓	Siswa masih bingung untuk menjawab dan lebih memilih bertanya pada guru Sudah mengetahui jika pertanyaan siapa jawabnya adalah orang/ tokoh Sudah mengetahui jika pertanyaan dimana jawabnya tempat Siswa mengetahui jika jawabannya adalah waktu Siswa mengetahui jika jawabannya adalah alasan namun siswa masih kebingungan saat mencari pada teks Siswa masih bingung untuk menjawab dan lebih memilih bertanya pada guru

LEMBAR OBSERVASI KEMAMPUAN AWAL

Satuan Pendidikan : Sekolah Dasar
Kelas : III
Nama : Zoro (samaran)

No	Aspek	Indikator Pemahaman	ya	Tidak	keterangan
1.	Memahami kata per kata dalam kalimat sederhana	a. Siswa dapat menunjukkan kata kerja		✓	Masih kebingungan dan asal menunjuk
		b. Siswa dapat menunjukkan kata benda		✓	Masih kebingungan dan asal menunjuk
2.	Mengungkap setting/rincian dan isi bacaan sederhana	a. Siswa dapat menjawab pertanyaan apa		✓	Anak mencontek dari pekerjaan temanya saja, meskipun guru mengingatkan
		b. Siswa dapat menjawab pertanyaan siapa		✓	
		c. Siswa dapat menjawab pertanyaan dimana		✓	
		d. Siswa dapat menjawab pertanyaan kapan		✓	
		e. Siswa dapat menjawab pertanyaan mengapa		✓	
		f. Siswa dapat menjawab pertanyaan bagaimana		✓	

LEMBAR OBSERVASI KEMAMPUAN AWAL

Satuan Pendidikan : Sekolah Dasar
Kelas : III
Nama : Nami (samaran)

No	Aspek	Indikator Pemahaman	ya	Tidak	keterangan
1.	Memahami kata per kata dalam kalimat sederhana	a. Siswa dapat menunjukkan kata kerja b. Siswa dapat menunjukkan kata benda	✓	✓	Masih kebingungan dan memilih diam Sudah mengerti dan dapat menyebutkan tentang kata benda
2.	Mengungkap setting/rincian dan isi bacaan sederhana	a. Siswa dapat menjawab pertanyaan apa b. Siswa dapat menjawab pertanyaan siapa c. Siswa dapat menjawab pertanyaan dimana d. Siswa dapat menjawab pertanyaan kapan e. Siswa dapat menjawab pertanyaan mengapa f. Siswa dapat menjawab pertanyaan bagaimana	 ✓ ✓	✓ ✓ ✓ ✓	Anak tidak menjawab dari pertanyaan apa (kosong) Sudah mengetahui jika pertanyaan siapa jawabnya adalah orang/ tokoh Sudah mengetahui jika pertanyaan dimana jawabnya tempat Jika ditanya secara lisan anak biasa tapi tidak menjawab pada soal teks Anak tidak menjawab dari pertanyaan mengapa dan bagaimana (kosong)

LEMBAR OBSERVASI KEMAMPUAN AWAL

Satuan Pendidikan : Sekolah Dasar
Kelas : III
Nama : Usop (samaran)

No	Aspek	Indikator Pemahaman	ya	Tidak	keterangan
1.	Memahami kata per kata dalam kalimat sederhana	a. Siswa dapat menunjukkan kata kerja b. Siswa dapat menunjukkan kata benda		✓ ✓	Masih kebingungan dan asal menunjuk
2.	Mengungkap setting/rincian dan isi bacaan sederhana	a. Siswa dapat menjawab pertanyaan apa b. Siswa dapat menjawab pertanyaan siapa c. Siswa dapat menjawab pertanyaan dimana d. Siswa dapat menjawab pertanyaan kapan e. Siswa dapat menjawab pertanyaan mengapa f. Siswa dapat menjawab pertanyaan bagaimana	✓	✓ ✓ ✓ ✓	Hanya dicoret-coret tanpa jawaban yang jelas Sudah mengetahui jika pertanyaan dimana jawabnya tempat Hanya dicoret-coret tanpa jawaban yang jelas

LEMBAR OBSERVASI SIKLUS I

Satuan Pendidikan : Sekolah Dasar
Kelas : III
Nama : Luffy (samaran)

No	Aspek	Indikator Pemahaman	ya	Tidak	keterangan
1.	Memahami kata per kata dalam kalimat sederhana	a. Siswa dapat menunjukan kata kerja	✓		Siswa mengetahui kata kerja kata yang menunjukan kegiatan
		b. Siswa dapat menunjukkan kata benda	✓		Sudah mengerti dan dapat meyebutkan tentang kata benda
2.	Mengungkap setting/rincian dan isi bacaan sederhana	a. Siswa dapat menjawab pertanyaan apa	✓		Sudah mengerti pertanyaan apa berkaitan dengan isi dari bacaan
		b. Siswa dapat menjawab pertanyaan siapa	✓		Sudah mengetahui jika pertanyaan siapa jawabnya adalah orang/ tokoh
		c. Siswa dapat menjawab pertanyaan dimana	✓		Sudah mengetahui jika pertanyaan dimana jawabnya tempat
		d. Siswa dapat menjawab pertanyaan kapan	✓		Siswa megetahui jika jawabnya adalah waktu
		e. Siswa dapat menjawab pertanyaan mengapa	✓		Sudah mengerti pertanyaan mengapa jawabnya adalah alasan
		f. Siswa dapat menjawab pertanyaan bagaimana		✓	Anak merasa masih kebingungan dan tidak menjawab

LEMBAR OBSERVASI SIKLUS I

Satuan Pendidikan : Sekolah Dasar
Kelas : III
Nama : Zoro (samaran)

No	Aspek	Indikator Pemahaman	ya	Tidak	keterangan
1.	Memahami kata per kata dalam kalimat sederhana	a. Siswa dapat menunjukan kata kerja		✓	Masih kebingungan dan asal menunjuk
		b. Siswa dapat menunjukan kata benda	✓		Sudah mengerti dan dapat meyebutkan tentang kata benda
2.	Mengungkap setting/rincian dan isi bacaan sederhana	a. Siswa dapat menjawab pertanyaan apa		✓	
		b. Siswa dapat menjawab pertanyaan siapa	✓		Sudah mengetahui jika pertanyaan siapa jawabnya adalah orang/ tokoh
		c. Siswa dapat menjawab pertanyaan dimana	✓		Sudah mengetahui jika pertanyaan dimana jawabnya tempat
		d. Siswa dapat menjawab pertanyaan kapan		✓	Pada pertanyaan yang tidak biasa siswa memilih untuk mencontek
		e. Siswa dapat menjawab pertanyaan mengapa		✓	temannya
		f. Siswa dapat menjawab pertanyaan bagaimana		✓	

LEMBAR OBSERVASI SIKLUS I

Satuan Pendidikan : Sekolah Dasar
Kelas : III
Nama : Nami (samaran)

No	Aspek	Indikator Pemahaman	ya	Tidak	keterangan
1.	Memahami kata per kata dalam kalimat sederhana	a. Siswa dapat menunjukan kata kerja	✓		Siswa mengetahui kata kerja kata yang menunjukan kegiatan
		b. Siswa dapat menunjukkan kata benda	✓		Sudah mengerti dan dapat menyebutkan beberapa kata benda
2.	Mengungkap setting/rincian dan isi bacaan sederhana	a. Siswa dapat menjawab pertanyaan apa	✓		Sudah mengerti pertanyaan apa berkaitan dengan isi dari bacaan
		b. Siswa dapat menjawab pertanyaan siapa	✓		Sudah mengetahui jika pertanyaan siapa jawabnya adalah orang/ tokoh
		c. Siswa dapat menjawab pertanyaan dimana	✓		Sudah mengetahui jika pertanyaan dimana jawabnya tempat
		d. Siswa dapat menjawab pertanyaan kapan	✓		Siswa mengetahui jika jawabnya adalah waktu
		e. Siswa dapat menjawab pertanyaan mengapa		✓	Anak masih belum mengerti cara menjawab dari pertanyaan mengapa
		f. Siswa dapat menjawab pertanyaan bagaimana		✓	dan bagaimana (kosong)

LEMBAR OBSERVASI SIKLUS I

Satuan Pendidikan : Sekolah Dasar
Kelas : III
Nama : Usop (samaran)

No	Aspek	Indikator Pemahaman	ya	Tidak	keterangan
1.	Memahami kata per kata dalam kalimat sederhana	a. Siswa dapat menunjukan kata kerja		✓	Masih kebingungan dan asal menunjuk
		b. Siswa dapat menunjukkan kata benda	✓		Sudah mengerti dan dapat menyebutkan beberapa kata benda
2.	Mengungkap setting/rincian dan isi bacaan sederhana	a. Siswa dapat menjawab pertanyaan apa		✓	Pertanyaan apa, mengapa dan bagaimana tidak dijawab
		b. Siswa dapat menjawab pertanyaan siapa	✓		Sudah mengetahui jika pertanyaan siapa jawabnya adalah orang/ tokoh
		c. Siswa dapat menjawab pertanyaan dimana	✓		Sudah mengetahui jika pertanyaan dimana jawabnya tempat
		d. Siswa dapat menjawab pertanyaan kapan	✓		Siswa mengetahui jika jawabnya adalah waktu
		e. Siswa dapat menjawab pertanyaan mengapa		✓	
		f. Siswa dapat menjawab pertanyaan bagaimana		✓	

LEMBAR OBSERVASI SIKLUS II

Satuan Pendidikan : Sekolah Dasar
Kelas : III
Nama : Luffy (samaran)

No	Aspek	Indikator Pemahaman	ya	Tidak	keterangan
1.	Memahami kata per kata dalam kalimat sederhana	a. Siswa dapat menunjukan kata kerja	✓		Siswa mengetahui kata kerja kata yang menunjukan kegiatan
		b. Siswa dapat menunjukan kata benda	✓		Sudah mengerti dan dapat meyebutkan tentang kata benda
2.	Mengungkap setting/rincian dan isi bacaan sederhana	a. Siswa dapat menjawab pertanyaan apa	✓		Sudah mengerti pertanyaan apa berkaitan dengan isi dari bacaan
		b. Siswa dapat menjawab pertanyaan siapa	✓		Sudah mengetahui jika pertanyaan siapa jawabnya adalah orang/ tokoh
		c. Siswa dapat menjawab pertanyaan dimana	✓		Sudah mengetahui jika pertanyaan dimana jawabnya tempat
		d. Siswa dapat menjawab pertanyaan kapan	✓		Siswa megetahui jika jawabnya adalahwaktu
		e. Siswa dapat menjawab pertanyaan mengapa	✓		Sudah mengerti pertanyaan mengapa jawabnya adalah alasan
		f. Siswa dapat menjawab pertanyaan bagaimana	✓		Sudah mengerti pertanyaan bagaimana jawabannya adalah cara atau proses

LEMBAR OBSERVASI SIKLUS II

Satuan Pendidikan : Sekolah Dasar
Kelas : III
Nama : Zoro (samaran)

No	Aspek	Indikator Pemahaman	ya	Tidak	keterangan
1.	Memahami kata per kata dalam kalimat sederhana	a. Siswa dapat menunjukan kata kerja	✓		Siswa mengetahui kata kerja kata yang menunjukan kegiatan
		b. Siswa dapat menunjukan kata benda	✓		Sudah mengerti dan dapat menyebutkan tentang kata benda
2.	Mengungkap setting/rincian dan isi bacaan sederhana	a. Siswa dapat menjawab pertanyaan apa	✓		Sudah mengerti pertanyaan apa berkaitan dengan isi dari bacaan
		b. Siswa dapat menjawab pertanyaan siapa	✓		Sudah mengetahui jika pertanyaan siapa jawabnya adalah orang/ tokoh
		c. Siswa dapat menjawab pertanyaan dimana	✓		Sudah mengetahui jika pertanyaan dimana jawabnya tempat
		d. Siswa dapat menjawab pertanyaan kapan	✓		Siswa mengetahui jika jawabnya adalah waktu
		e. Siswa dapat menjawab pertanyaan mengapa		✓	Anak masih bingung untuk menjawab pertanyaan mengapa dan bagaimana (kosong)
		f. Siswa dapat menjawab pertanyaan bagaimana		✓	

LEMBAR OBSERVASI SIKLUS II

Satuan Pendidikan : Sekolah Dasar
Kelas : III
Nama : Nami (samaran)

No	Aspek	Indikator Pemahaman	ya	Tidak	keterangan
1.	Memahami kata per kata dalam kalimat sederhana	a. Siswa dapat menunjukan kata kerja	✓		Siswa mengetahui kata kerja kata yang menunjukan kegiatan
		b. Siswa dapat menunjukan kata benda	✓		Sudah mengerti dan dapat meyebutkan tentang kata benda
2.	Mengungkap setting/rincian dan isi bacaan sederhana	a. Siswa dapat menjawab pertanyaan apa	✓		Sudah mengerti pertanyaan apa berkaitan dengan isi dari bacaan
		b. Siswa dapat menjawab pertanyaan siapa	✓		Sudah mengetahui jika pertanyaan siapa jawabnya adalah orang/ tokoh
		c. Siswa dapat menjawab pertanyaan dimana	✓		Sudah mengetahui jika pertanyaan dimana jawabnya tempat
		d. Siswa dapat menjawab pertanyaan kapan	✓		Siswa megetahui jika jawabnya adalah waktu
		e. Siswa dapat menjawab pertanyaan mengapa	✓		Sudah mengerti pertanyaan mengapa jawabnya adalah alasan
		f. Siswa dapat menjawab pertanyaan bagaimana	✓		Sudah mengerti pertanyaan bagaimana jawabannya adalah cara atau proses

LEMBAR OBSERVASI SIKLUS II

Satuan Pendidikan : Sekolah Dasar
Kelas : III
Nama : Usop (samaran)

No	Aspek	Indikator Pemahaman	ya	Tidak	keterangan
1.	Memahami kata per kata dalam kalimat sederhana	a. Siswa dapat menunjukkan kata kerja b. Siswa dapat menunjukkan kata benda	✓ ✓		Siswa mengetahui kata kerja kata yang menunjukkan kegiatan Sudah mengerti dan dapat menyebutkan tentang kata benda
2.	Mengungkap setting/rincian dan isi bacaan sederhana	a. Siswa dapat menjawab pertanyaan apa b. Siswa dapat menjawab pertanyaan siapa c. Siswa dapat menjawab pertanyaan dimana d. Siswa dapat menjawab pertanyaan kapan e. Siswa dapat menjawab pertanyaan mengapa f. Siswa dapat menjawab pertanyaan bagaimana	✓ ✓ ✓ ✓	✓ ✓	Sudah mengerti pertanyaan apa berkaitan dengan isi dari bacaan Sudah mengetahui jika pertanyaan siapa jawabnya adalah orang/ tokoh Sudah mengetahui jika pertanyaan dimana jawabnya tempat Siswa mengetahui jika jawabannya adalah waktu Anak masih bingung untuk menjawab pertanyaan mengapa dan bagaimana (kosong)

Lampiran 3

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Satuan pendidikan	: sekolah dasar
Mata pelajaran	: bahasa indonesia
Kelas / semester	: 3 / 1
Pertemuan	: 4x pertemuan
Alokasi waktu	: 2 x 30 menit

A. Standar kompetensi

Memahami isi bacaan

B. Kompetensi dasar

Memahami kalimat dan bacaan sederhana

C. Indikator

1. Kognitif

Memahami bacaan yang ada untuk menyelesaikan permainan

2. Afektif

Berjalan mengikuti petunjuk untuk menyelesaikan permainan

3. Psikomotor

Memahami bacaan dan mempraktekan ke dalam bentuk yang sebenarnya

D. Tujuan pembelajaran

1. Kognitif

Siswa dapat memahami bacaan yang ada untuk menyelesaikan permainan

2. Afektif

Siswa dapat mengikuti petunjuk-petunjuk yang ada

3. Psikomotor

Siswa dapat memahami bacaan dan mempraktekan ke dalam bentuk yang sebenarnya

E. Materi pembelajaran

1. Kalimat dan bacaan sebagai petunjuk
2. Bacaan berdasarkan proses kegiatan

F. Model pembelajaran

1. Praktek langsung
2. Tanya jawab
3. Penugasan

G. Langkah – langkah pembelajaran

a. Pendahuluan (5 menit)

- 1) Mengucapkan salam
- 2) Berdoa
- 3) Guru bercerita sedikit tentang permainan mencari jejak

b. Kegiatan inti (50 menit)

- 1) Guru memberikan petunjuk pertama berupa tulisan kalimat yang menunjukkan lokasi
- 2) Siswa membaca petunjuk dan langsung berjalan menuju lokasi
- 3) Siswa harus menemukan petunjuk untuk menuju lokasi berikutnya
- 4) Siswa bekerja sama dalam membaca dan mencari petunjuk untuk dapat menemukan harta karun
- 5) Setelah menemukan harta karun siswa kembali ke kelas
- 6) Guru memberikan soal yang dibuat dari proses permainan mencari jejak yang telah dilakukan siswa menjadi sebuah bacaan sederhana dan membuat soal dari bacaan tersebut
- 7) Siswa mengerjakan soal yang diberikan oleh guru

c. Penutup (5 menit)

Guru dan siswa berdoa untuk mengakhiri pembelajaran

H. Alat dan Bahan

1. Tulisan petunjuk yang telah dipersiapkan
2. Harta karun atau reward

I. Evaluasi

Evaluasi dilakukan dengan menggunakan tes tertulis dengan soal pilihan ganda

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

Satuan pendidikan : sekolah dasar
Mata pelajaran : bahasa indonesia
Kelas / semester : 3 / 1
Pertemuan : 3x pertemuan
Alokasi waktu : 2 x 30 menit

A. Standar kompetensi

Memahami isi bacaan

B. Kompetensi dasar

Memahami kalimat dan bacaan sederhana

C. Indikator

1. Kognitif

Memahami bacaan yang ada untuk menyelesaikan permainan

2. Afektif

Berjalan mengikuti petunjuk untuk menyelesaikan permainan

3. Psikomotor

Memahami bacaan dan mempraktekan ke dalam bentuk yang sebenarnya

D. Tujuan pembelajaran

1. Kognitif

Siswa dapat memahami bacaan yang ada untuk menyelesaikan permainan

2. Afektif

Siswa dapat mengikuti petunjuk-petunjuk yang ada

3. Psikomotor

Siswa dapat memahami bacaan dan mempraktekan ke dalam bentuk yang sebenarnya

E. Materi pembelajaran

1. Kalimat dan bacaan sebagai petunjuk
2. Bacaan berdasarkan proses kegiatan
3. Gambar

F. Model pembelajaran

1. Praktek langsung
2. Tanya jawab
3. Penugasan

G. Langkah – langkah pembelajaran

2. Pertemuan 1

d. Pendahuluan (5 menit)

- 1) Mengucapkan salam
- 2) Berdoa
- 3) Guru bercerita sedikit tentang permainan mencari jejak

e. Kegiatan inti (50 menit)

- 1) Guru menjelaskan cara bermain permainan mencari jejak
- 2) Guru memberikan peta yang menunjukkan lokasi petunjuk guna menemukan harta karun
- 3) Guru menjelaskan tentang peta yang diberikan
- 4) Siswa membaca peta dan langsung berjalan menuju lokasi
- 5) Siswa bekerja sama dalam membaca petadan mencari petunjuk sampai dapat menemukan harta karun
- 6) Setelah menemukan harta karun siswa kembali ke kelas
- 7) Guru memberikan soal yang dibuat dari proses permainan mencari jejak yang telah dilakukan siswa menjadi sebuah bacaan sederhana dan membuat soal dari bacaan tersebut
- 8) Siswa mengerjakan soal yang diberikan oleh guru

f. Penutup (5 menit)

Guru dan siswa berdoa untuk mengakhiri pembelajaran

H. Alat dan Bahan

1. Tulisan petunjuk yang telah dipersiapkan
2. Harta karun atau reward

I. Evaluasi

Evaluasi dilakukan dengan menggunakan tes tertulis dengan soal pilihan ganda

Lampiran 4

Bahan untuk Permainan Mencari Jejak

Petunjuk 1

**Pergilah menuju pintu masuk
sekolahan dan lihatlah di
sekitar pos satpam**

Petunjuk 2

**Petunjuk selanjutnya berada di
timur lapangan tenis yaitu
berada di tiang lapangan basket**

Petunjuk 3

**Kembalilah ke kelas dan
lihatlah apa yang ada di kursi
guru**

Petunjuk 4

**Untuk menemukan harta
karun pergilah menuju
keselatan aula sekolahan**

Petunjuk 5

**Harta karun berada di
parkiran motor sebelah
lapangan tenis**

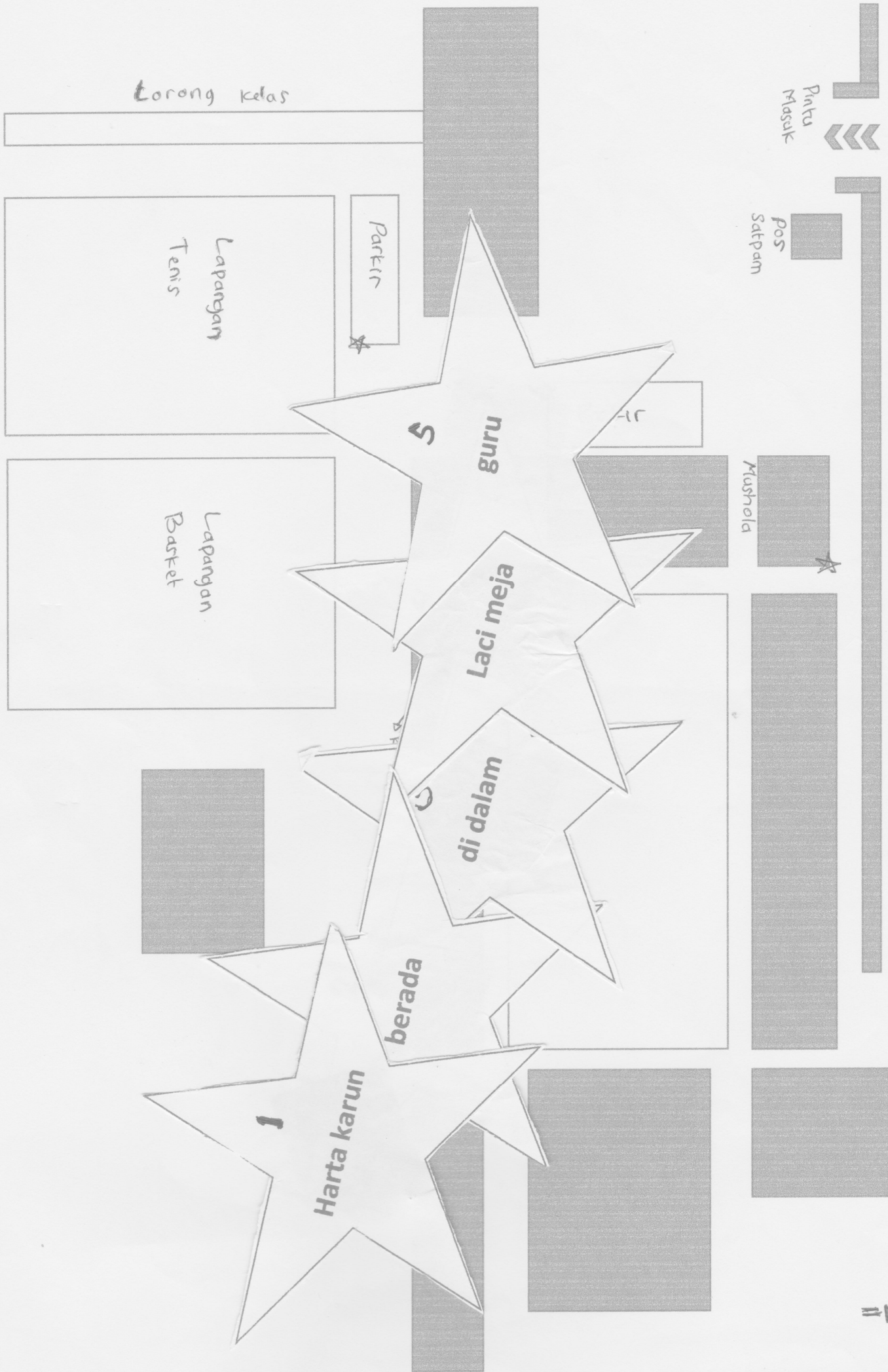
Petunjuk 6

**Harta karun berada di dalam
motor mintalah kuncinya pada
pak amin**

Bacaan Sederhana dari Proses Permainan Mencari Jejak

Pada hari Selasa siswa kelas tiga yaitu Luffy, Nami, Zoro, Dan Usop di beri tugas oleh pak guru untuk mencari harta karun. Luffy dipilih sebagai ketua tim karena dapat membaca petunjuk yang diberikan oleh guru. Pencarian pun di mulai, Luffy memimpin anggotanya menuju tempat pertama yaitu di post satpam. Disana mereka menemukan petunjuk berikutnya. Lokasi berikutnya berada di lapangan basket disana mereka mendapatkan petunjuk untuk kembali ke kelas dan melihat apa yang ada di kursi guru. Di kursi guru menunjukan mereka harus pergi ke aula sekolah. Di aula sekolah mereka mendapat petunjuk bahwa harta karun berada di parkir motor. Mereka bergegas menuju parkir motor dan menemukan harta karun yang ternyata berupa makanan yang sudah disiapkan oleh guru. Para siswapun merasa senang setelah mendapatkan harta karun dan merekapun kembali ke kelas.

1. Siapa yang menjadi ketua untuk mencari harta karun?
2. Dimana lokasi harta karun berada?
3. Kapan siswa kelas tiga mencari harta karun?
4. Harta karun apa yang disiapkan oleh guru?
5. Mengapa luffy dipilih sebagai ketua
6. Bagaimana perasaan siswa setelah mendapatkan harta karun



Bacaan Sederhana dari Proses Permainan Mencari Jejak

Pada hari Kamis pak guru member tugas pada murid kelas tiga. Luffy, Nami, Zoro, dan Usop langsung mengerjakan tugas tersebut. Setelah siswa menyelesaikan tugas, tiba-tiba pak guru memberikan peta harta karun. Siswa tertarik untuk mencoba mencarinya. Para siswa bekerja sama untuk menemukan petunjuk yang ada. Petunjuk yang berupa bintang dengan tulisan ditengahnya satu-persatu mereka temukan. Untuk menemukan harta karun mereka harus menyusun urutan bintang tersebut sehingga membentuk sebuah kalimat. Tidak lama kemudian mereka dapat menyusun urutan bintang tersebut dan menemukan tempat harta karun berada. Mereka menemukan harta karun yang ternyata berada di laci meja guru dan berupa makanan yang telah disiapkan. Para siswapun merasa senang setelah mendapatkan harta karun.

1. Siapa saja yang menjadi siswa kelas tiga?
2. Dimana lokasi harta karun berada?
3. Kapan siswa kelas tiga mencari harta karun?
4. Seperti apa petunjuk yang para murid temukan?
5. Mengapa petunjuk yang ada harus disusun sesuai urutan?
6. Bagaimana cara untuk menemukan harta karun yang disiapkan oleh guru?

Lampiran 5

FOTO KEGIATAN PENELITIAN









KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Alamat : Karangmalang, Yogyakarta 55281
Telp.(0274) 586168 Hunting, Fax.(0274) 540611; Dekan Telp. (0274) 520094
Telp.(0274) 586168 Psw. (221, 223, 224, 295,344, 345, 366, 368,369, 401, 402, 403, 417)



Certificate No. QSC 00687

No. : 3809 /UN34.11/PL/2013
Lamp. : 1 (satu) Bendel Proposal
Hal : Permohonan izin Penelitian

17 Juni 2013

Yth. Gubernur Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta
Cq. Kepala Biro Administrasi Pembangunan
Setda Provinsi DIY
Kepatihan Danurejan
Yogyakarta

Diberitahukan dengan hormat, bahwa untuk memenuhi sebagian persyaratan akademik yang ditetapkan oleh Jurusan Pendidikan Luar Biasa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, mahasiswa berikut ini diwajibkan melaksanakan penelitian:

Nama : Rahmat Amin
NIM : 08103244020
Prodi/Jurusan : PLB/PLB
Alamat : Bodeh, Ambarketawang, Gamping, Sleman, Yogyakarta

Sehubungan dengan hal itu, perkenankanlah kami memintakan izin mahasiswa tersebut melaksanakan kegiatan penelitian dengan ketentuan sebagai berikut:

Tujuan : Memperoleh data penelitian tugas akhir skripsi
Lokasi : SLB N 1 Bantul
Subyek : Anak Tunagrahita
Obyek : Peningkatan Membaca Pemahaman
Waktu : Juni-Agustus 2013
Judul : Peningkatan Kemampuan Membaca Pemahaman Anak Tunagrahita Ringan Kelas III di SLB 1 Bantul Melalui Permainan Mencari Jejak Tahun Ajaran 2013/2014

Atas perhatian dan kerjasama yang baik kami mengucapkan terima kasih.

Dekan,



Dr. Haryanto, M.Pd.

NIP 19600902 198702 1 001

Tembusan Yth:

1. Rektor (sebagai laporan)
 2. Wakil Dekan I FIP
 3. Ketua Jurusan PLB FIP
 4. Kabag TU
 5. Kasubbag Pendidikan FIP
 6. Mahasiswa yang bersangkutan
- Universitas Negeri Yogyakarta



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA SEKRETARIAT DAERAH

Kompleks Kepatihan, Danurejan, Telepon (0274) 562811 - 562814 (Hunting)
YOGYAKARTA 55213

SURAT KETERANGAN / IJIN

070/5305/VI/6/2013

Membaca Surat : Dekan Fak. Ilmu Pendidikan UNY

Nomor : 3809/UN34.11/PL/2013

Tanggal : 17 Juni 2013

Perihal : Permohonan Ijin Penelitian

- Mengingat :
1. Peraturan Pemerintah Nomor 41 Tahun 2006, tentang Perizinan bagi Perguruan Tinggi Asing, Lembaga Penelitian dan Pengembangan Asing, Badan Usaha Asing dan Orang Asing dalam melakukan Kegiatan Penelitian dan Pengembangan di Indonesia;
 2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 33 Tahun 2007, tentang Pedoman penyelenggaraan Penelitian dan Pengembangan di Lingkungan Departemen Dalam Negeri dan Pemerintah Daerah;
 3. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 37 Tahun 2008, tentang Rincian Tugas dan Fungsi Satuan Organisasi di Lingkungan Sekretariat Daerah dan Sekretariat Dewan Perwakilan Rakyat Daerah.
 4. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pendataan, Pengembangan, Pengkajian, dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta.

DIIJINKAN untuk melakukan kegiatan survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan kepada:

Nama : RAHMAT AMIN

NIP/NIM : 08103244020

Alamat : KARANGMALANG YOGYAKARTA 55281

Judul : PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA PEMAHAMAN ANAK TUNAGRAHITA RINGAN KELAS III DI SLB N 1 BANTUL MELALUI PERMAINAN Mencari Jejak Tahun Ajaran 2013/2014

Lokasi : BANTUL Kota/Kab. BANTUL

Waktu : 21 Juni 2013 s/d 21 September 2013

Dengan Ketentuan

1. Menyerahkan surat keterangan/ijin survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan *) dari Pemerintah Daerah DIY kepada Bupati/Walikota melalui institusi yang berwenang mengeluarkan ijin dimaksud;
2. Menyerahkan soft copy hasil penelitiannya baik kepada Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta melalui Biro Administrasi Pembangunan Setda DIY dalam compact disk (CD) maupun mengunggah (upload) melalui website adbang.jogjaprov.go.id dan menunjukkan cetakan asli yang sudah disahkan dan dibubuhi cap institusi;
3. Ijin ini hanya dipergunakan untuk keperluan ilmiah, dan pemegang ijin wajib mentaati ketentuan yang berlaku di lokasi kegiatan;
4. Ijin penelitian dapat diperpanjang maksimal 2 (dua) kali dengan menunjukkan surat ini kembali sebelum berakhir waktunya setelah mengajukan perpanjangan melalui website adbang.jogjaprov.go.id;
5. Ijin yang diberikan dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila pemegang ijin ini tidak memenuhi ketentuan yang berlaku.

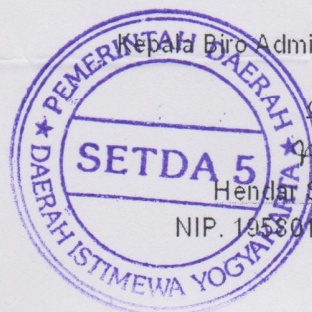
Dikeluarkan di Yogyakarta

Pada tanggal 21 Juni 2013

A.n Sekretaris Daerah

Asisten Perekonomian dan Pembangunan
Ub.

Kepala Biro Administrasi Pembangunan



Tembusan :

1. Yth. Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta (sebagai laporan);
2. Bupati Bantul, cq Bappeda
3. Ka. Dinas Pendidikan, Pemuda dan Olahraga DIY
4. Dekan Fak. Ilmu Pendidikan UNY
5. Yang Bersangkutan



PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL
BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH
(B A P P E D A)

Jln. Robert Wolter Monginsidi No. 1 Bantul 55711, Telp. 367533, Fax. (0274) 367796
Website: bappeda.bantulkab.go.id Webmail: bappeda@bantulkab.go.id

SURAT KETERANGAN/IZIN

Nomor : 070 / 1667

Menunjuk Surat : Dari : Sekretariat Daerah DIY Nomor : 070/5305/V/6/2013
Tanggal : 01 Juli 2013 Perihal : Ijin Penelitian

Mengingat : a. Peraturan Daerah Nomor 17 Tahun 2007 tentang Pembentukan Organisasi Lembaga Teknis Daerah Di Lingkungan Pemerintah Kabupaten Bantul sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Daerah Kabupaten Bantul Nomor 16 Tahun 2009 tentang Perubahan Atas Peraturan Daerah Nomor 17 Tahun 2007 tentang Pembentukan Organisasi Lembaga Teknis Daerah Di Lingkungan Pemerintah Kabupaten Bantul;
b. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perijinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pengembangan, Pengkajian, dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta;
c. Peraturan Bupati Bantul Nomor 17 Tahun 2011 tentang Ijin Kuliah Kerja Nyata (KKN) dan Praktek Lapangan (PL) Perguruan Tinggi di Kabupaten Bantul.

Diizinkan kepada :
Nama : **RAHMAT AMIN**
P. T / Alamat : FIP UNY, KARANGMALANG YK
NIP/NIM/No. KTP : 08103244020
Tema/Judul : **PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA PEMAHAMAN ANAK TUNAGRAHITA RINGAN KELAS III DI SLB N 1 BANTUL MELALUI PERMAINAN Mencari Jejak Tahun Ajaran 2013/2014**
Kegiatan :
Lokasi : SLB N 1 BANTUL
Waktu : 01 Juli 2013 sd 01 Oktober 2013
Personil : 1 orang

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Dalam melaksanakan kegiatan tersebut harus selalu berkoordinasi (menyampaikan maksud dan tujuan) dengan institusi Pemerintah Desa setempat serta dinas atau instansi terkait untuk mendapatkan petunjuk seperlunya;
2. Wajib menjaga ketertiban dan mematuhi peraturan perundangan yang berlaku;
3. Izin hanya digunakan untuk kegiatan sesuai izin yang diberikan;
4. Pemegang izin wajib melaporkan pelaksanaan kegiatan bentuk *softcopy* (CD) dan *hardcopy* kepada Pemerintah Kabupaten Bantul c.q Bappeda Kabupaten Bantul setelah selesai melaksanakan kegiatan;
5. Izin dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak memenuhi ketentuan tersebut di atas;
6. Memenuhi ketentuan, etika dan norma yang berlaku di lokasi kegiatan; dan
7. Izin ini tidak boleh disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu ketertiban umum dan kestabilan pemerintah.

Dikeluarkan di : Bantul
Pada tanggal : 01 Juli 2013

A.n. Kepala,
Kepala Bidang Data Pengembangan
dan Penelitian, u.b. Kasubid. Litbang

Heny Endrawati, S.P., M.P.
NIP. 197106081998032004

Tembusan disampaikan kepada Yth.

- 1 Bupati Bantul (sebagai laporan)
- 2 Ka. Kantor Kesbangpol Kab. Bantul
- 3 Ka. Dinas Dikmenof Kab Bantul
- 4 Ka. SLB N 1 BANTUL
- 5 Yang Bersangkutan



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAH RAGA
SLB NEGERI 1 BANTUL YOGYAKARTA

Alamat : Jl. Wates 147 Ngestiharjo Kasihan Bantul, 55182 Telp. 374410 Fax. 378990

SURAT KETERANGAN
No. 423/247

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SLB N 1 Bantul Yogyakarta

Nama : Muh. Basuni, M.Pd
NIP : 19700102 199702 1 006
Pangkat/Golongan : Pembina, IV/a
Unit kerja : SLB N 1 Bantul
Alamat : Jalan Wates Km 3 No 147 Ngestiharjo Kasihan Bantul

Menerangkan bahwa :

Nama : Rahmat Amin
NIM : 08103244020
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Jurusan : PLB

Telah melaksanakan kegiatan penelitian di SLB Negeri 1 Bantul pada bulan Agustus s/d Septamber 2013 dengan judul Peningkatan Kemampuan Membaca Pemahaman Anak Tunagrahita Ringan Kelas III Di SLB Negeri 1 Bantul Melalui Permainan Mencari Jejak Tahun Ajaran 2013/2014.

Demikian surat keterangan ini dibuat, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bantul, 22 Mei 2014

Kepala Sekolah



MUH. BASUNI M.Pd
NIP. 19700102 199702 1 006